REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 56 - 350 PTAS

Nintendo acción

ACCLAIM

Extreme G, Forsaken... y todos sus lanzamientos para este año

SÚPER REPORTAJE

Así será Mission: Impossible para N64





HOBBY PRESS

PRIMERAS IMÁGENES del arcade más esperado

¡STARWING 64!

GUÍAS DE TRUCOS: Terranigma, Turok, Spirou y Mario Kart

MISIÓN ¿IMPOSIBLE?

El juego más **guapo**

Lástima que no sea la cara de Tom Cruise la que aparezca en el juego de Ocean para Nintendo 64. Pero como los programadores mandan, y se supone que los contratos de imagen todavía más, ha sido una "misión imposible" tener al ídolo de los 90 frente a nosotros, en la pantalla, durante muchas horas. En lugar de "eso", vamos a disfrutar de un cóctel de caras: la de Cruise y, se especula, la de Travolta. En fin, nosotros no hemos tirado la primera piedra. Afortunadamente sí lo hemos hecho a la hora de sacar a la luz las primeras imágenes del juego. De hecho somos la única revista donde podrás ver las pantallas de Mission:Impossible para N64 y leer todo lo que está rodeando a la programación del juego. Para espías, nosotros.

SUMARIO

Número 56 • Julio 1997

El Show de Big N 4

Noticias 8

Anticipación **Blast Corps** 11

Reportaje **Mission: Impossible** 12

Reportaje **Starwing 64** 20

Anticipación **Clayfighter 63** 22

Reportaje **Bajada de precios** 24

Comparativa **FIFA 64 Vs ISS64** 26

Reportaje **Acclaim** 30

Reportaje **Zelda 64** 34

Reportaje **Tamagotchis** 36

Novedad **Mario Kart 64** 38

Póster **Blast Corps** 41

Póster **Mario Kart 64** 42

Novedad **The Lost Vikings 2** 50

El pulso 54

Zona Zero 56

Dossier **Juegos de coches** 58

Guía Clásica **Super Mario kart** 66

Guía **Turok** 68

Guía clásica **Spirou** 72

Guía clásica **Terranigma** 74

Trucos 79



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
Directora Comercial María C. Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992



EDITORIAL

Andy Mee, jefazo de Sega Europa, ha declarado en un importante medio de comunicación que el problema de Nintendo 64 es el software. Como no sabemos si hablaba de calidad o de precio, vamos a rebatirle los dos argumentos y a ver si aclaramos las cosas.

Resulta chocante que sea Sega precisamente la que meta la nariz en un asunto de esos de viga en el ojo ajeno. ¿Alguien se ha detenido a examinar los precios de los CD de Saturn? No hace falta, 9.000 la media. Un soporte tan barato como el CD Rom a un precio tan elevado, algo huele mal. Los cartuchos de Nintendo 64, que están a años luz del software de Sega en tecnología, innovación, potencia y rapidez de acceso, cuestan 10.000 pts por término medio. ¿A quién quiere engañar el señor Mee?

Si, claro, claro, los puristas dirán que Turok cuesta casi 15.000 pelas y encima obliga a comprar la tarjeta de memoria. Bueno, desde luego es una excepción que, por lo menos, ofrece una calidad a la altura de su coste. Pero otra vez vuelve a ser injusto generalizar. Los juegos de N64 no son caros, Turok es caro. El próximo cartucho de licenciatario, ISS64, saldrá a unas 13.000 pts. Y éste es de los juegos por los que habría que pagar lo que nos pidieran, pero bueno, seguro que el próximo es aún más barato. Nintendo Japón debe darse cuenta de que la situación en Europa no está para estas inversiones. Entonces, a ver si para final de año, todos los juegos rondarán las 10.000 pts, y nadie, ni siquiera el señor Mee, podrá decir que el problema de la N64 es el software. Ya quisieran ustedes hacer software así.

el Show de Big N

la Imagen



Esta es la pinta que tenia el **almacén de Nintendo España** minutos después de que desembarcaran 30.000 N64 procedentes de Japón, y minutos antes de que desaparecieran fulminantemente con destino a las tiendas. En un abrir y cerrar de ojos se desarrolló toda la operación. Las urgencias eran obvias. El material quemaba ahi dentro y habia que darle salida tan rápido como fuera posible. Por eso la imagen vale tanto. Porque este instante se alargó sólo unos segundos.

Turok "tuvo" su propia calle en Nueva York



Glen Cove, Nueva York. 4 marzo, 1997. El alcalde de Glen Cove inauguró esta mañana el Bulevar Turok, antes conocido como Calle Pulaski. La instantánea recoge el momento en el que se lleva a cabo el cambio de la placa con el nuevo nombre de la calle ante la sonriente mirada de parte del vecindario. Entre ellos seguro que están los chicos de Acclaim, que casualmente trabajan en esa calle (ahora otra vez Pulaski).

bla, BLA, bla

"Estamos considerando la posibilidad de convertir Resident Evil, que es un juego basado en CD Rom, a un cartucho de 128 megabits. De cara al futuro, este será el tamaño normal que tengan todos los cartuchos de N64".

Yoshiki Okamoto, responsable de Capcom Japón.

el Consultorio

Yo, Super Big N, en plena posesión de mis facultades físicas y mentales, declaro inaugurado este nuevo capítulo de mi famosa sección. Me gustaría comenzar comentando un curioso fenómeno de enajenación mental colectiva que se da en no pocos lectores de la revista, y que es lo que la escuela alemana de psiquiatría define como no enterarse ni del NODO. O dicho de otra forma, que estoy harto de recibir cartas de gente que se cree que Nintendo Acción es la revista oficial del Club Nintendo. ¡¡Pues no!! Si este bonito y colorido conjunto de páginas que envuelve mi espacio tuviese algo que ver con el Club Nintendo, yo no estaria suspirando constantemente para que la Gran N me mande ese jamoncito ibérico de mis entretelas. Lo cogeria sin más. En fin, que como nosotros vamos por libre no me valen acusaciones como las que me hace el camarada **Iván García** desde Alcalá de Henares. Se queja el amigo de que no hayamos sacado antes la Nintendo 64, porque así le habria dado tiempo a comprársela en Navidad. Yo le propongo dos opciones: o bien la próxima vez también le deja escribir unas líneas a su madre para que pueda culparme de lo carísimo que está el kilo de pescadilla, o si no me copia cien veces la frase "no volveré a confundir Nintendo Acción con el Club Nintendo". Iván, presa de un ataque de halitosis, también deja caer que sólo hago caso a las cartas que preguntan tonterias para reirme de quien las escribe. Que no hombre, que no. Lo que pasa es que trato de meter un poco de cachondeo para que todos nos los pasemos bien, que es lo que importa. Y después tan amigos, ¿no? Te lo demuestro contestando a tu pregunta sobre Zelda 64: se espera que salga en Japón a finales de año, y en Estados Unidos a principios del 98. Así que calcula que a España llegará en verano del año que viene más o menos.

Wild Choppers, ¿cancelado?



No corren buenos tiempos para Seta. La compañía japonesa que trabaja en exclusiva para Nintendo (por ahora) ha sufrido dos **serios reveses** en pocos menos de un mes. El primero, las **críticas a su Rev Limit** durante la presentación en el Toy Show de Tokio. O mejoran el engine, o eso no se lo compra nadie. El segundo acaba de salir a la luz y maltrata el otro proyecto que esta gente tiene en marcha, **Wild Choppers**. Se dice que este simulador/arcade de helicópteros podría haber desaparecido de la lista de juegos en desarrollo. Una pena, porque ya veis la pinta que tenia el juego (imagen superior). El mes que viene publicaremos una entrevista con Seta en la que trataremos de aclarar estos temas.

De Sony a Nintendo 64

Sí, sí, los de Rare se van a la competencia, pero nadie dice que los de Sony también quieren trabajar en Nintendo 64. Es el caso de la compañia **Singletrac**, responsable de arcades tan geniales como **Twisted Metal** o **Warhawk**, que se ha comprometido con Nintendo para empezar a desarrollar juegos en 64 bits. Ellos saben dónde está lo bueno, seguro que vosotros también...

Bienvenidas conversiones

Hay dos muy potentes en cartel. La primera está confirmada. Es **Exhumed**, el juego de **Lobotomy** que ha arrasado en todos los formatos. Un Doom localizado en el antiguo Egipto con gotas de aventura. La otra es aún más espectacular, pero no queremos pillarnos los dedos confirmando que llegará. Es **Tomb Raider**, el juegazo de **Eidos** que ellos mismos podrían estar traduciendo a N64. De momento sólo hay rumores, pero al menos ya han admitido que trabajan en cuatro nuevos proyectos para N64. Sólo falta saber si Tomb Raider uno de ellos...

John A. Romero descubre Nintendo

Ion Storm se llama la compañía que acaba de fundar John Romero, el padre carnal de Doom. Y **Daikatana** es el primer juego en el que han empezado a trabajar ¡para Nintendo 64! Será un **shoot´em up** a primera persona entremezclado con **dosis de estrategia** y aspectos tan originales como que siempre avanzaremos junto a otros dos compañeros. Su argumento habla de **viajes en el tiempo** y nos sitúa en cuatro gigantescos escenarios: la antigua Grecia, la Edad Media, San Francisco y el japón del futuro. Habrá monstruos por un tubo y 32 tipos diferentes de armas para cargárnoslos. La fecha que nos han dado aún es poco vaga: **1998**.



Sin 64DD hasta bien entrado el 98

Puede que lo veamos en el E3 o puede que no. Con Nintendo estas cosas nunca se saben. Puede que **en Japón** salga a la venta en **marzo del 98** o puede que no, aunque esta vez lo han confirmado rotundamente y además se han buscado la excusa perfecta. Adivinad: el **software**. La idea consiste en lanzar el periférico con cuatro juegos de aúpa: **Earthbound 64**, un RPG que ha está levantando pasiones; **Pocket Monster 64**, la versión del *best seller* de Game Boy; **Sim City**, el constructor de ciudades de Maxis; y **Mario Paint 64**. Como veis, nada de Zelda. ¿Será otra de las sorpresas que reserva Nintendo para el E3?



el CONFIDENCIAL

▸Los aficionados al baloncesto se van a llevar una alegria por partida doble: por un lado, hemos sabido que Konami trabaja en una versión para Nintendo 64 de su ***NBA in the Zone'98****. Por otro, se dice que también* ***Nintendo*** *podria poner en marcha* ***su propio juego de basket****.*

*▸****Probe****, el grupo de programación enrolado en las filas de Acclaim, está cerca de solucionar el problema que impedia* ***incluir imágenes de Full Motion Video*** *(FMV) en los cartuchos. Cuentan que se las han ingeniado para meter secuencias de hasta* ***15 segundos en su Ultra Soccer****.*

▸Una de periféricos. Aunque no ha dado más datos, la Gran N ha confirmado que el ***Rumble Pak*** *es sólo el primero de una larga linea de "add-on" que diseñan para N64. Formidable. Y ahora otra alegria: hemos* ***confirmado que el Rumble Pak aterrizará en España****.*

*▸****Hudson Soft*** *ha desarrollado una tecnología que permite* ***conectar dos Game Boy a través de rayos infrarrojos****. El hardware va incluido en los cartuchos, que subirán un pelín su precio. El juego que estrenará este sistema será* ***Super B-Daman Fighting Phoenix****, a la venta en Japón en el mes de Julio. Hudson asegura que tiene otros dos o tres titulos en su agenda, y puede que otras compañias se sumen a la idea.*

▸Según publica alguna revista japonesa, ***Nintendo ha llegado a un acuerdo con Blizzard*** *para hacerse con los derechos de su* ***Diablo****. De ser así, asistiriamos al estreno en Nintendo 64 de uno de los mayores éxitos de PC. Blizzard, sin embargo, asegura que de momento están en negociaciones, pero que todavía no se ha producido el acuerdo definitivo. Vamos, que esto es como lo de Núñez y Ronaldo....*

▸Nintendo ha comenzado a dar a los usuarios nipones del Satellaview una dosis semanal de ***BS Zelda: The Mysterious Stone Tablet****, lo que supone el regreso de Link a la Super Famicom. Aunque suponemos que la envidia os corroe, mucho nos tememos que el juego jamás cruzará las fronteras japonesas.*

Venga, que pase el siguiente. Desde Asturias llama a la puerta de mi lujoso despacho **Javier Iglesias**, un "güaje" que amenaza con darse a la empanada de bonito si no regalamos videos de Dragon Ball como hace nuestra prima Hobby Consolas. Pues algo de eso habrá, o por lo menos planes. Pero me voy a callar, que si no luego no sale. De todas formas me dicen mis compañeros que están preparando algo gordo para diciembre. Y no puedo dar más pistas.

Otra de sus preguntas me ha molado un montón. Dice textualmente: "¿Tú crees que tengo talento para trabajar en Rareware?". Talento no sé, pero con el morro que le echas a la vida seguro que llegas lejos. ¡Ah!, me alegro de que te gustase la guia de Super Mario 64. Ya hablaré yo con las altas esferas para que se repita la idea.


¿Dónde están las 120 estrellas?
SUPER MARIO 64
TINY-HUGE ISLAND
Course 13: Estrellas
Entrada
Enemigos mundo 13
Teletransporte
Dos vidas extra

¡Hombre! ¿Sabéis quién me escribe ahora? Pues **Joseba Andoni García**, de Bilbao. El pobre anda un poco preocupado, porque tiene un dinerillo ahorrado y duda entre guardarlo para comprarse una N64 las próximas navidades, gastárselo ahora en un juego de Super (Illusion of Time, Zelda o alguno de fútbol son sus preferencias) o donarlo a la Fundación Super Big N que acabo de crear en este mismo instante.

La verdad es que ahora te puedes hacer con buenos títulos de Super Nintendo por un precio

> "Es posible que el precio de Turok haya asustado a la gente a la hora de comprar más Nintendo 64".

Sigfrido Buttner, responsable de Acclaim España

bla, bla, bla

Capcom lo deja caer

La tercera entrega de Street Fighter, como quien dice lo más potente en lucha que se ha hecho hasta ahora, podria aterrizar en Nintendo 64 antes de lo que pensamos. Según hemos podido leer, la conversión estaria en desarrollo, aunque aún no se sabe con qué destino: cartucho o 64DD. Más bien la última opción.

Sé original, hazla de plata

Como no os lo ibais a creer, hemos decidido incluir el anuncio. Hay una empresa en Inglaterra que da un baño de plata a tu Nintendo 64. Puedes enviársela o pedirsela ya "cromadita". El teléfono figura en la parte de abajo.





Listas alternativas
Cine en N64

1) Shadows of the Empire **(Nintendo): No es Star Wars exactamente, pero se le parece. Mientras esperamos la nueva trilogía, sólo podemos decir: ¡hasta luego Lucas!**

2) Mission: Impossible **(Ocean). ¿Podrá el Ethan Hunt del videojuego superar el éxito de Míster Cruise entre el público femenino?**

3) Alien Trilogy **(Acclaim). ¡¡Las tres pelis de Alien en un solo cartucho!! Como le pongan el Rumble Pak acabaremos con las manos dormidas de tanta descarga.**

4) Goldeneye 007 **(Nintendo). El agente secreto de Su Majestad seguirá teniendo licencia para matar. Lo de las "chicas Bond" hay que hablarlo con la Gran N.**

5) Jurassic Park 2: The Lost World **(Dream-Works). Lo sentimos por Spielberg, pero no pensamos dejar vivo ni a uno solo de sus animalitos. ¡Lagarto, lagarto!**

6) Top Gun **(Microprose): Uno al que se le dio mucho bombo en su día, pero que ha pasado al capítulo de los olvidados. ¿Desaparecido en combate quizás?**

> "El año pasado me sorprendió el éxito del Tamagotchi en Japón porque nosotros estábamos trabajando en una idea similar. Sin embargo, nuestra idea requería estar frente a la televisión, por lo que no podemos competir contra estos «hand helds»".

Shigeru Miyamoto, manager general del departamento de análisis y desarrollo de Nintendo Company Limited

bla, bla, bla



Blast "Terminator" Corps

Así será el futuro según Nintendo si no cumples con la misión que te encomiendan en Blast Corps. Que es más o menos despejar el camino a un camión que va cargado de misiles nucleares y nadie al volante. El efecto de la publicidad es demoledor. Tan salvaje como el juego.

muy apetecible, así que yo aprovecharia la ocasión, por ejemplo, para disfrutar del fantástico Legend of Zelda. Son 5000 pelillas, y como la vida es un frenesi, quien sabe lo que puede ocurrir de aquí a fin de año con el precio de Nintendo 64. En cuanto a los mejores títulos para esa consola de aqui a fin de año, de momento me quedo con Mario, International Superstar Soccer, Turok y Wave Race. Y me cae un sudor frio cada vez que pienso en la llegada de Starwing y Mission: Impossible.

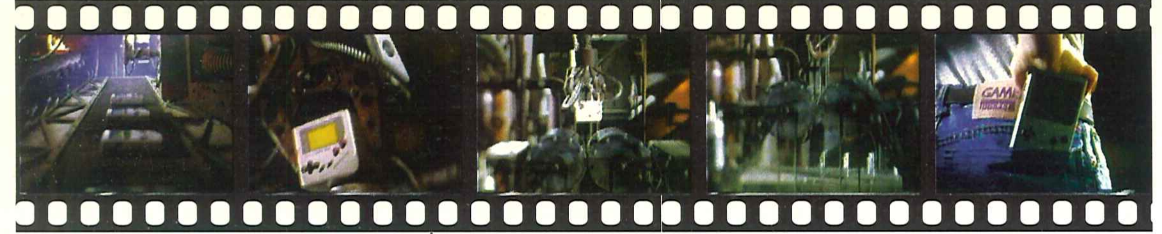
En Tenerife también hay un alma cándida que se interesa por la lista de lanzamientos de Nintendo 64. Se trata de **Diego Carballo**, que deja a volar su grácil imaginación pensando primero en una versión de T2: The Arcade Game. Es bastante improbable, pero no desesperes. Yo confio en que el gatillo del mando (botón Z) pueda usarse algún dia en un juego de disparos. Y lo de la recopilación de juegos de Mario tampoco lo veo claro. De todas formas, propongo que miremos al futuro en busca de novedades y dejemos de pensar en remakes de juegos antiguos. Algo como lo que hace **Diego López**, quien se ha empeñado en poner en duda la existencia de un yo ultraterreno, reflexionando sobre la posibilidad ontológica de la verdad absoluta y, lo que es más importante, preguntándose cuándo demonios va a salir el juego Mace del que hablábamos en el número 50. Metafisica aparte, tendrás que esperar hasta el año que viene compañero, aunque no puedo darte una fecha más concreta. Otros juegos de lucha en 3-D que hay en lista de espera son War Gods (inminente), Dark Rift y Dual Heroes.

Clayfighter 63 1/3 también está cercano, pero por lo que sabemos tendrá perspectiva lateral.

Bueno, me las piro, que he quedado para tomar el aperitivo en Estella con **Francisco Javier Echarri**. Más que nada por los elogios que le dedica a la revista, al CD de Terranigma, a las guías coleccionables y a los concursos. Muy majete el tío. Y fanático del Rol y de Mario. El Secret of Evermore por el que me preguntas está en la órbita de Illusion of Time, asi que tú decides. En cuanto a Yoshi's Island 64, creo que va a tener unos gráficos preciosos, con un relieve y un colorido fantásticos, y la misma jugabilidad de la versión de Super. ¿Entendido? Pues me marcho con viento fresco. ¡Adiós!



Envia tus cartas con dudas, sugerencias, criticas y lo que quieras a: ***EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.***



Se troncha, se estira y al bolsillo

El spot de Game Boy Pocket descubre los métodos que utilizó Nintendo para reducir el tamaño de su portátil. Ni se os ocurra intentarlo en casa, ni siquiera colocándola bajo el cojin y sentándoos encima. Puede ser peligroso.

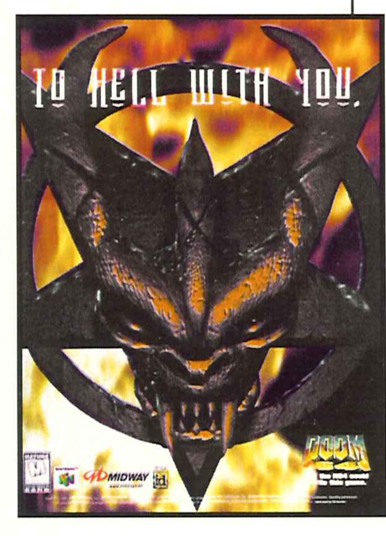
top 5 ESPAÑA

Super Mario 64
Killer Instinct
Wave Race 64
Shadows of Empire
Turok

Datos de ventas elaborados por Centro Mail

¡Vete al infierno!

Al infierno se va tu padre, iso demonio!, que te vamos a dar una tunda en cuanto pises por aquí que te vas a enterar. Será farruco el Doom éste. Se nota que aún no ha probado el jarabe de palo que suministramos por aquí, con el pad de la N64...



"Cuando terminemos Dark Rift, nos dedicaremos a beber mucha cerveza, dormir y después hacer más juegos «chachis» para N64".

Stan Liu, presidente de Kronos (compañía que desarrolla Dark Rift para N64)

bla, BLA, bla

top 5 U.S.A.

Wargods
Mario Kart 64
Turok
Super Mario 64
Shadows of Empire

Datos de ventas elaborados por Electronics Boutique

"A Nintendo se le ha llenado la boca hablando del control de calidad de los juegos para N64. Es imposible controlar tantos títulos como se están produciendo ahora mismo"

Rafa Martinez, Director de Marketing de Nintendo

bla, BLA, bla

Y pensar que todo empezó con unas cartas...

Pues sí. Nintendo dio sus primeros pasos en el mundo de los negocios como fabricante de naipes. Y todavia sigue en el ajo. Estas son sus últimas barajas que han visto la luz en Japón.



- ¿Por qué ha roto **Ronaldo con el Barça**? ¿No será por la misma razón que Nintendo con Square? Por coj...
- ¿Por qué **Nintendo dio vía libre** al lanzamiento de **Cruis´n USA** y **Mortal Kombat Trilogy**? Luego hablamos del control de calidad...
- ¿Por qué **Rare ha dejado escapar** a 8 de sus programadores a la competencia? Pagaban más por aquella zona, claro...
- ¿Quién **sustituirá a Yamauchi** al frente de Nintendo Japón cuando le llegue a la hora? Hay dos candidatos en firme, uno japonés y el otro americano...
- ¿Cómo será **el juego de los Tamagotchi en Nintendo 64**? Ojo, hay que aprovechar el potente hardware de la consola...
- ¿Cuánto **costará en las tiendas la segunda parte de Turok para N64**? Por favor, no más de 20.000 pelas...
- ¿Por qué saldrán en **PC Shadows of Empire y Turok**? La exclusividad, otra vez en entredicho...
- ¿Por qué se ha vuelto a **retrasar el lanzamiento del 64DD** en Japón? Parece que le va a pasar lo mismo que a la consola...
- ¿Por qué GTi va a lanzar **Hexen para N64 cuando la segunda parte estará en breve disponible en PC**? La calidad, ¿se paga con tiempo?
- **¿Pero es o no cierto que en Super Mario 64** hay una puerta secreta para entrar al universo de todos los juegos de Mario publicados hasta la fecha por Nintendo?

LAS NOTAS DEL MES

5 Nintendo, por haber bajado el precio de Nintendo 64. Mil duritos y lo que puede venir...

4 GTi, por el aluvión de juegos para Nintendo 64 que prepara para septiembre. Están en su lista Doom, Hexen, Duke Nukem...

3 Virgin, porque siendo un licenciatario no es fácil acordarse de la Super y estos chicos acaban de lanzar Lost Vikings 2, que por cierto está bastante bien.

2 Los programadores de Rare que se han fugado a la competencia, por no saber dónde está realmente lo bueno de este mercado.

1 El precio de algunos accesorios para N64, si quieres hacerte con el kit completo tendrás que desembolsar casi tanto como por la consola.

0 Andy Mee, Director de Marketing de Sega Europa, por llenarse la boca criticando el precio de los cartuchos de N64 cuando los CD de su máquina están por las nubes. Primero hay que ver la viga en tu propio ojo, colega.

novedades Acclaim prepara NHL´98

ALUVIÓN DE LANZAMIENTOS DE NEW SOFTWARE CENTER

•Entre septiembre y febrero del 98, festín de novedades

Tanto a lo largo de este número como en la revista del mes pasado os avanzamos algunos lanzamientos para N64 firmados por Acclaim y GTi. Bien, pues ya tenemos sus **fechas definitivas de salida**, que nos ha pasado su distribuidora en España, **New Software Center**.

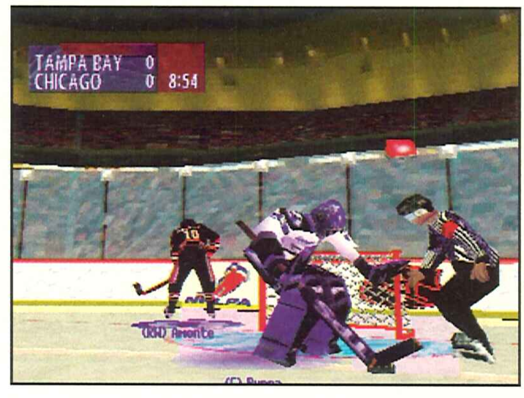
Veamos, por la parte de **GTi** aterrizarán en septiembre **Doom, MKTrilogy, Wayne Gretzky y Wargods**. En octubre llegará **Duke Nukem 3D**. Y parece que **NBA Hangtime** no saldrá a la venta.

La mayor parte del producto de **Acclaim** aparecerá en **octubre**. Esa es la fecha elegida para **NFL QBC´98, Extreme G y NHL Breakaway´98**. De los dos primeros ya os informamos en uno de nuestros reportajes, sobre el último digamos que es un **prometedor hockey sobre hielo** que cuenta con todas las licencias oficiales y que, a juzgar por las imágenes, tiene una pinta bestial.

Forsaken, otra de las estrellas de Acclaim, no despegará al menos hasta **febrero del 98.**



Una excelente resolución y un sistema de inteligencia artificial que clava la realidad serán los puntos más fuertes de NHL Breakaway´98.



Estarán todos los equipos, todos los jugadores, todos los estadios, en fin, que no faltará nadie a la cita con el hockey sobre hielo más prometedor.

MANDOS DE COLORES PARA NIÑOS Y MAYORES

*Nintendo España acaba de poner a la venta los esperados **mandos de control de colores para la Nintendo 64**. A un precio aproximado de **5.990 pts**, podréis haceros con un pad de color **negro, verde, rojo, amarillo o azul**. Sólo cambia la carcasa, el resto es igual al original gris. Así que ya sabéis, si queréis ponerle una nota de color a vuestra consola, acercaos a cualquier tienda y llevaos uno de estos mandos. Os vendrá que ni pintado para echaros unas partidas... por ejemplo a Mario Kart, donde puede jugar tanta gente.*

avance La fiebre portátil arrasa en Estados Unidos

GAME BOY, LISTA PARA LOS MEJORES JUEGOS

•Están previstos Superman, Ken Griffey, 007 Goldeneye, DKL3, Wario Land 2...

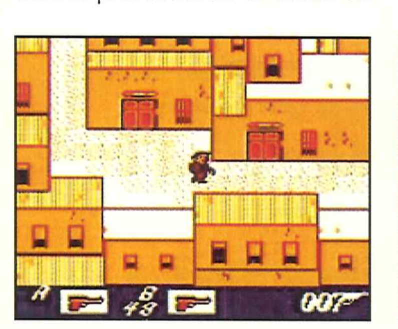
Corren días felices en Estados Unidos para la Game Boy. Nintendo América ha hecho públicos sus planes de lanzamiento de cara a los próximos meses, y vienen cargados de novedades. La primera es el "beisbolero" **Ken Griffey Jr.**, que llegará en **Julio** con licencia oficial y todos los modos del original de SNES. A finales de verano saldrá **Tetris Plus**, una nueva vuelta de tuerca al puzzle más famoso de todos los tiempos. Su mayor atractivo será la presencia de un modo de juego en el que podrás crear y guardar tus propias fichas. Por último, la acción y la aventura llegarán en **otoño** de la mano de **James Bond 007**, un cartucho con vista aérea en el que el agente secreto se enfrentará a once arriesgados niveles.

La fiesta se completará con el proyecto de **Titus**, un juego basado en las **series animadas de Superman** del que, aún a mitad de desarrollo, se hablan maravillas por el uso de **objetos renderizados en 3D**.

Antes de preguntarnos si estos cartuchos saldrán o no en España, cosa que en este momento desconocemos, tomad nota del bombazo que por fin os podemos confirmar. **Donkey Kong Land 3** y **Wario Land 2, ambos para Game Boy,** estarán disponibles en **octubre** y **noviembre** respectivamente. El mes que viene ampliaremos esta información con todas las imágenes.



Este Ken Griffey portátil será idéntico a la versión de SNES disponible en USA.



Acción, aventura y mucho suspense para la primera aparición de Bond en Game Boy.



De la versión de Superman aún en ciernes se empiezan a hablar verdaderas maravillas.

periféricos Tiene 20 veces más capacidad

DATEL PRESENTA LA MEGA TARJETA DE MEMORIA PARA N64

•Centro Mail distribuye el "mega memory cart" a 6.990 pts

Centro Mail amplía la oferta de periféricos para Nintendo 64. Desde este mismo mes podrás encontrar en cualquiera de sus tiendas una **tarjeta de memoria para Nintendo 64 con capacidad 20 veces superior al "controller pak"**, que hasta ahora era la única unidad de almacenamiento disponible.

El "Mega Memory Cartridge", desarrollado por la experimentada compañía **Datel**, dispone además de un **led digital que nos informa del estado de la tarjeta**. Basta presionar un botón para saber rápidamente cuántas páginas están ocupadas sin que necesites encender la consola.

El "Mega Memory Cartridge" te permitirá guardar tus partidas, records, puntuaciones e incluso las configuraciones del mando por sólo **6.990 pts**.

Para más información, teléfono **902 17 18 19**.



El led digital que incluye esta potente tarjeta te informará rápidamente del estado de sus páginas.

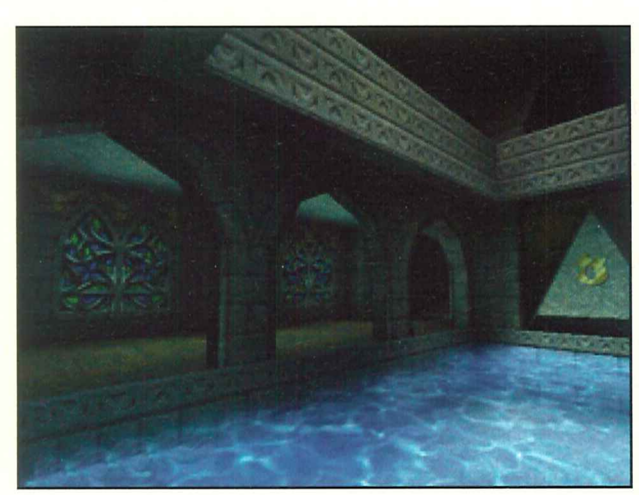
N64 Desarrollado por Epic Megagames

UNREAL, DESCUBRE LA NUEVA GENERACIÓN DE ARCADES

•Saldrá en el 98 para 64DD, pero se mostrará en el E3 de Atlanta

Está confirmado que **Unreal, el súper arcade subjetivo** que diseña Epic Megagames, estará en Nintendo 64, más concretamente en **64DD**. La noticia nos alegra sobremanera, sobre todo porque este 3D shooter se antoja de lo mejorcito del género. Su **avanzado engine**, capaz de crear escenarios ricos en texturas y efectos de luz, y su depurado **sistema de inteligencia artificial** lo alejan de competidores y clónicos.

Según parece, Unreal **podría estar jugable durante el E3**, o al menos dejarse ver en una demo que sirviera de promocional de las virtudes del 64DD. En todo caso su lanzamiento no está previsto hasta **bien entrado el año que viene.**


Unreal es, de momento, el último título en unirse a la larguísima lista de arcades subjetivos que GTi tiene previsto lanzar para Nintendo 64 entre este año y el 98.







CAMPEONATO NACIONAL DE MARIO KART 64

•Nintendo inicia la promoción de los números secretos

Para celebrar el próximo lanzamiento de Mario Kart 64, **Nintendo España y la Compañía de Bebidas Pepsico (Pepsi)** van a poner en marcha el primer campeonato Mario Kart que se celebrará en los **centros Hipercor de todo el país**. Si queréis saber más detalles, como fechas o modalidad de competición, llamad al **Club Nintendo (tel: (91) 319 22 44)**.

Además, Nintendo también va a iniciar la **promoción de los números secretos de Mario Kart 64**, en la que podréis ganar 8 talones de **64.000 pesetas, 250 juegos de N64 y 500 mandos de colores**.

Para participar, sólo tendréis que abrir una **solapa** que encontraréis en la **tarjeta que hay dentro de la caja del juego**, llamar al Club Nintendo y decir el **número secreto que esté escrito bajo la solapa**. Gracias a un complicado sistema informático, el Club Nintendo os dirá al instante si sois los ganadores de uno de los regalos (habrá **premio para 1 de cada 25 participantes** en la promoción). Si no tenéis suerte, entraréis en el sorteo de **1000 CD's con la música de Mario Kart 64**. La promoción de los números secretos se alargará hasta el **30 de Enero de 1998.**



E3 La feria se celebra entre el 18 y el 21 de junio

CITA DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ATLANTA

•Nintendo y su licenciatarios mostrarán qué tienen entre manos

El **Georgia World Congress Center** de Atlanta será el escenario de la próxima **Electronic Entertainment Expo** (E3), la más importante feria anual del videojuego. Alli, entre el bullicio de los miles de visitantes, las principales compañias presentarán a bombo y platillo los juegos en que trabajan.

En lo que a Nintendo respecta, todo el mundo espera ver por fin las primeras imágenes de **Banjo-Kazooie (antes Dream)**, el esperado **proyecto de Rare**. Para aumentar la intriga, en las invitaciones enviadas por la Gran N aparecen Mario y Fox McCloud junto a una enigmática silueta. ¿Quién podrá ser?.



Mario, Fox McCloud y una enigmática silueta dan la bienvenida a los invitados al stand de Nintendo.

En el stand de Nintendo es posible que juguemos con **Yoshi's Island 64, Tetrisphere, Goldeneye, Buggy Boogie, Kirby's Air Ride**, y que veamos una versión en cartucho de **Zelda 64** y quizá también algo de **Donkey Kong 64**. Extraoficialmente se rumorea que podria haber una gran **sorpresa reservada para la Super**. Apuntad el titulo de **Starwing 2**.

Otros grandes nombres que destacarán en Atlanta serán **Konami** (Castlevania 64, NBA in the Zone'98 y Contra 64), **Midway** (Robotron 64 y Mace: the Dark Age), **Interplay** (¿Earthworm Jim 64?), **Ocean** (Multi Racing Championship), **Kemco** (Top Gear Rally), o **Hudson** (Bomberman 64, Dual Heroes). Como veis, la lista es larguisima, pero tranquilos, que el mes que viene intentaremos contaros todo lo que ha ocurrido en el E3 con pelos y señales.

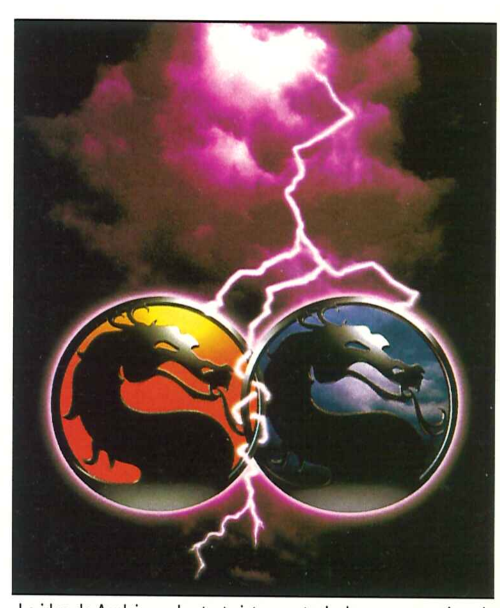
novedades Un dos en uno "mortal"

ACCLAIM REÚNE DOS MORTAL KOMBAT EN UN CARTUCHO DE GAME BOY

•New Software Center lanzará el juego en Agosto

Los fans de Mortal Kombat van a poder disfrutar dentro de muy poco de una **ración doble, a precio único, de su juego favorito**. Acclaim ha tenido la genial idea de **recopilar** en un sólo cartucho de Game Boy **las dos primeras partes de la serie**, ofreciéndonos una oportunidad inmejorable para recordar los primeros pasos del torneo Shaolin de artes marciales, para reencontrarse con personajes como Goro, y para experimentar de nuevo la contundencia de los fatalities.

Aún **no está decidido el precio** de este recopilatorio Mortal Kombat, pero parece que no se va a alejar del marcado para el resto de novedades. Lo que si sabemos es que llegará a la portátil con los calores de **Agosto** y que será distribuido por **New Software Center**.


La idea de Acclaim es bastante interesante. Incluso parece avisar de que podrian hacer algo similar en Super Nintendo.

Lanzará Tintín 2 y El Jorobado de Notre Dame

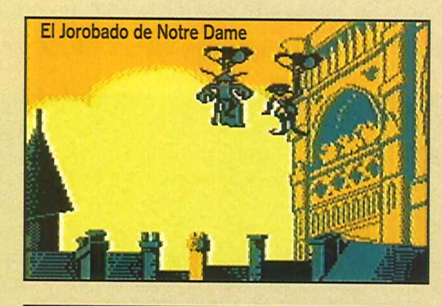
ARCADIA SE MOJA EN GAME BOY

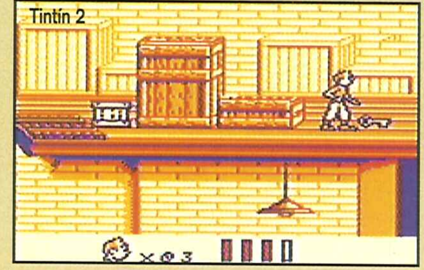
Ambos juegos estarán disponibles en breve

Arcadia pretende alegraros las vacaciones de verano con el lanzamiento de dos nuevos titulos para la portátil.

El primero es **Tintín 2 (Tintín El templo del Sol)**, una conversión del juego de Super firmada por **Infogrames** que estará a la venta para cuando leáis estas líneas.

La magia de **Disney** protagonizará la segunda novedad. Se trata de **El Jorobado de Notre Dame (Five Festive Games)**, un cartucho en el que encontraréis reunidos **cinco arcades** de los de toda la vida, que estará disponible en la **segunda mitad de julio**.





Este verano vamos a disfrutar como nunca con las aventuras de estos dos héroes del cine y el videojuego.

anticipación Rare firma el próximo juego para Nintendo 64

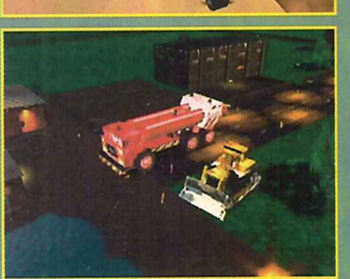
EL EQUIPO DE DEMOLICIÓN DE «BLAST CORPS» CALIENTA MOTORES

•El concepto de juego será completamente distinto a todo lo que hayáis visto hasta ahora

¿Os imagináis un juego en el que tengáis que **destrozar una ciudad** entera? Pues existe, se llama Blast Corps, y aterrizará en España durante este mes de **Septiembre**.

Se trata del segundo trabajo para Nintendo 64 de **Rare**, que ha optado por un cambio de tercio después de Killer Instinct Gold. Asi, de los golpes de Orchid y los suyos pasaremos a la **acción más salvaje,** desencadenada por los vehículos de Blast Corps. Porque las **50 misiones del juego** os van a obligar a despejar el camino a un camión cargado con misiles nucleares que avanza en linea recta sin detenerse. Y claro, el más minimo roce con algún edificio puede provocar un "pepinazo".

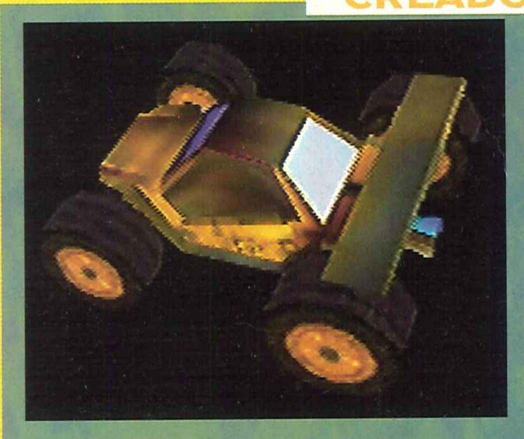






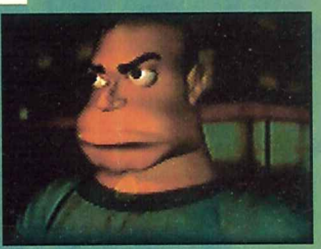
Puestas las premisas, ahora viene lo bueno: más de **diez vehículos** para asegurar vuestro poder de destrucción, escenarios en **3D**, cambios de perspectiva constantes, nervios desatados y sobre todo explosiones, muchas **explosiones**. Asi que una partidita con Blast Corps va a resultar mejor que una pildora anti-estrés.

CREADORES DE UN NUEVO GÉNERO







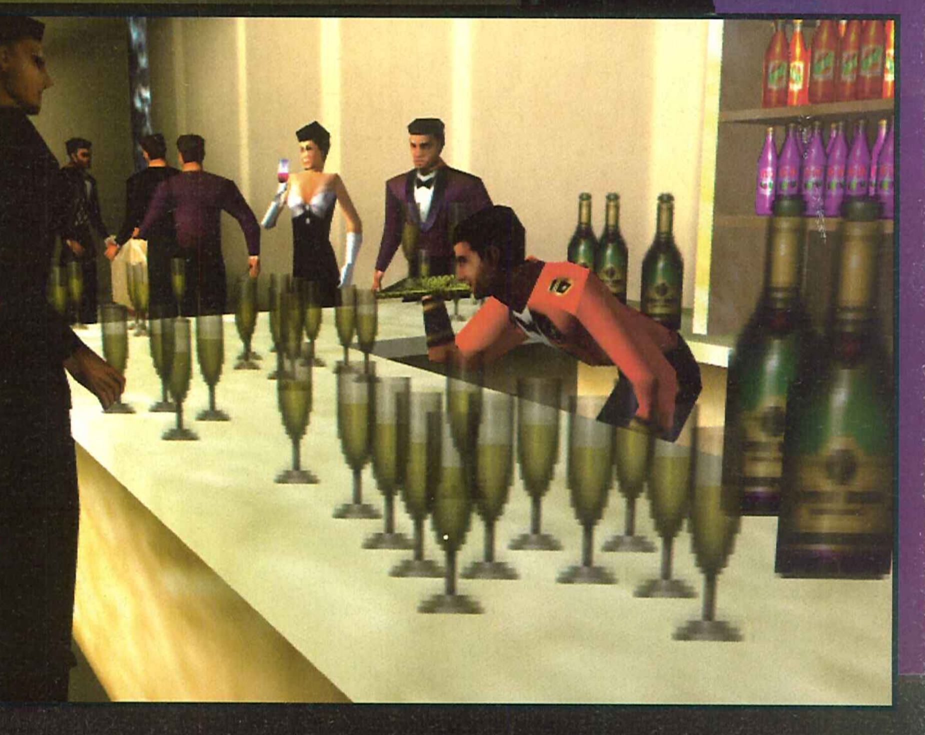


*Los **cuatro componentes** de la cuadrilla Blast Corps y sus vehículos especiales van a tener el honor de **inaugurar un nuevo tipo de juego**. Es evidente que a lo que hacen estos chicos no se le puede encuadrar dentro de las plataformas, ni tampoco es acción en los términos que conocemos acción. ¿Cómo definirlo entonces? Bueno, dejémoslo en un **simulador de demolición**, que aunque suena bastante raro resulta fiel al planteamiento del juego.*

MISSION: IMPOSSIBLE

Un juego de **cine** para que alucines

¿No queríais una **bomba**? Pues aquí tenéis ésta. Se llama **Mission:Impossible**, y es el primer gran proyecto de **Ocean** para Nintendo 64. Estará listo en **otoño**, pero nosotros ya tenemos las **primeras imágenes**.



Las oficinas que Ocean tiene en la soleada California asisten desde hace **18 meses** al desarrollo de uno de los proyectos que más expectación ha levantado de entre los que están en marcha actualmente para Nintendo 64. La popularidad que **Tom Cruise** le ha dado al personaje de **Ethan Hunt** y la fiebre por Mission: Impossible que arrasa en USA, hacen que todos esperen con impaciencia el lanzamiento veraniego del cartucho. Además, su probable y nada casual coincidencia con el **estreno de la segunda parte de la película** lo convierte en uno de los acontecimientos más destacados por toda la prensa especializada.

De la Super a N64

Las cifras que se mueven en torno al juego pueden servir para que os hagáis una idea de su importancia: Ocean ha gastado en su producción unos **2 millones de dólares**. Lo curioso del caso es que cuando consiguió la licencia de la pelicula, su primera idea miró hacia la Super. Afortunadamente, de aquellos bocetos iniciales, que hacian pensar en una insustancial mezcla de plataformas y disparos con visión lateral, hemos dado el salto a un **monstruo en 3D** que aprovecha hasta el último circuito interno de la N64.

Algo más que disparar

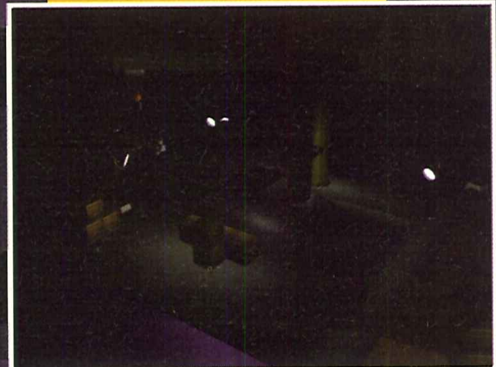
Por supuesto, el protagonista de esta **historia de espías** será Ethan Hunt, y aunque sus seis fases seguirán el argumento de la película, se ha situado la acción unos **20 años por delante** para que no extrañe el uso de tecnologia imaginaria.

El trabajo de **Mark Rogers** ('lead designer') y el resto del equipo está siendo supervisado por la **Paramount** y el propio **Cruise**, muy preocupados de que el juego no se convierta en un shoot'em up en el que todo se reduzca a disparar. Las creencias del actor, y el hecho de que el mismo Ethan Hunt no dispare a nadie en la pelicula, han obligado a pensar en **puzzles** y situaciones que eviten esa dependencia excesiva de la pistola.

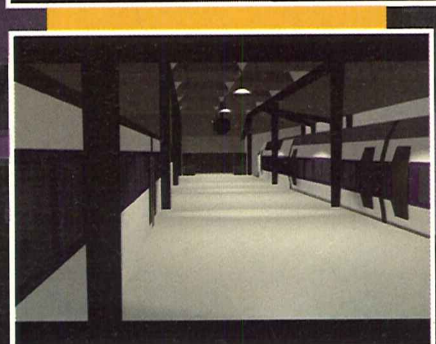
Lo que no van a faltar serán escenas como aquélla en la que Hunt se descuelga del techo evitando los rayos láser, o la final en el tren, para la que se ha conseguido una sensación de velocidad y realismo superiores.

Todo invita a pensar que M:I será el siguiente bombazo de Nintendo 64. Si las cosas siguen así, el espionaje se va a convertir en nuestra afición favorita cara a la campaña de Otoño.

PRIMER CONTACTO



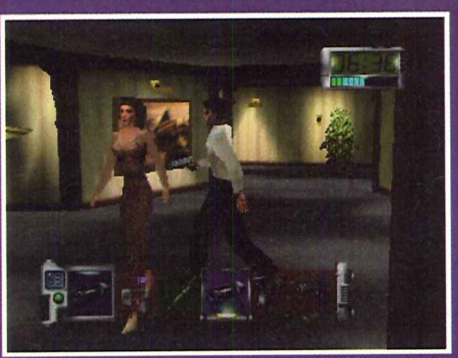






*Aquí tenéis un primer acercamiento a los **escenarios,** todavía sin el acabado de las **texturas** y el toque de la **iluminación**. Falta el moldeado final de los polígonos y las fuentes de luz, que pasan por el uso de estaciones **Silicon**.*

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

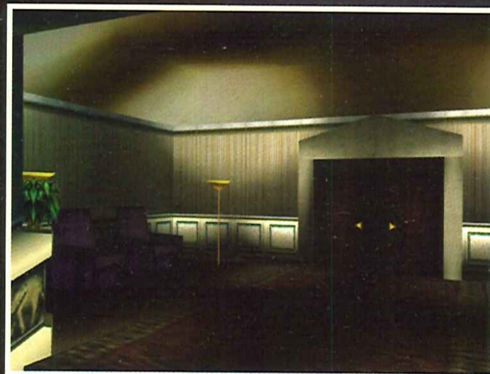






*La inteligencia artificial desarrollada para M:I dará un "cerebro" a cada personaje del juego, desde los secundarios anónimos hasta un agente de la CIA. Todos actuarán según un sistema de rutinas que se activará siguiendo distintas pautas: los **sentidos** (escuchar, observar), el instinto de **supervivencia** (autodefensa, agresión) o la **actividad en grupo** (dar la alarma o pedir refuerzos). Un disparo o una actitud sospechosa del protagonista les hará **reaccionar** según su propia personalidad **como si estuviesen dotados de vida propia.***

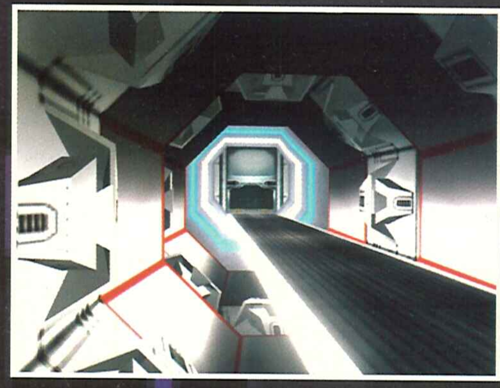












LOS ESCENARIOS

Las **seis fases** de Mission: Impossible os llevarán desde una fiesta en la embajada rusa hasta el corazón del cuartel general de la CIA, pasando por la estación londinense de Waterloo. Todos los escenarios dejarán ver un espléndido trabajo de **renderización**, y el engine del juego **evitará el uso** excesivo de la **niebla** en los decorados al aire libre para ocultar la súbita aparición de los fondos.

El cuidado que está poniendo Ocean en el desarrollo del juego apunta a que estamos ante el próximo bombazo para N64.



Los juegos de luces en M:I os brindarán nuevas posibilidades para seguir la acción.

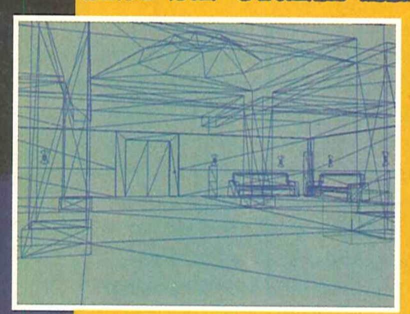




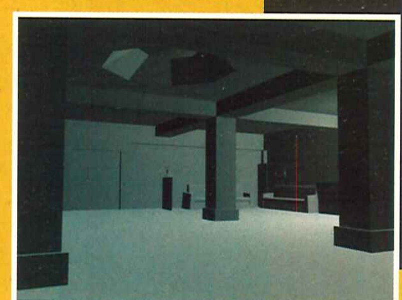
¡ALTO O DISPARO!

Al disparar, la **vista** se situará a **espaldas** de Hunt, su cuerpo se volverá **transparente** y aparecerá un **punto de mira**. El impacto en los enemigos irá seguido de hasta **ocho secuencias de animación** diferentes.

ASÍ SE CREA LA REALIDAD



Primero se hace un **esqueleto** en **3D** de todos los elementos de la habitación.



Cuando los programadores comprueban que todo es correcto, **rellenan los objetos**.

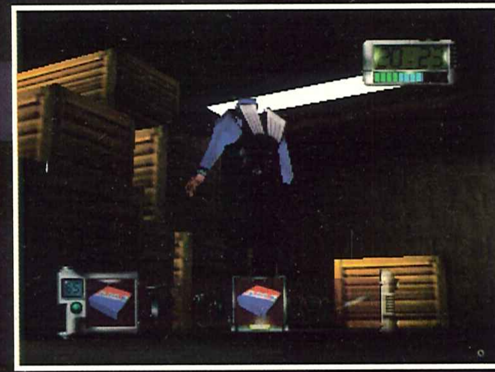


El siguiente paso es añadir una **primera fuente de luz**. La habitación comienza a tomar forma.



Las **texturas** del suelo, el techo, los muebles y las paredes le dan un **aspecto casi real**.





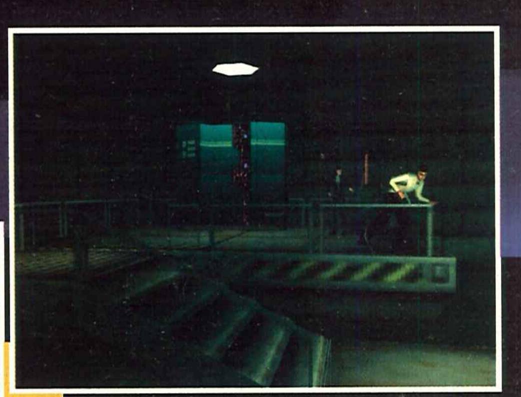




Para seguir la acción se podrá elegir entre dos vistas: una en primera persona y otra, en tercera, más alejada.

Cada personaje estará compuesto de unos 350 polígonos que les darán una apariencia distinta al resto.

El juego saldrá en verano en EEUU, coincidiendo con la segunda parte de la película.

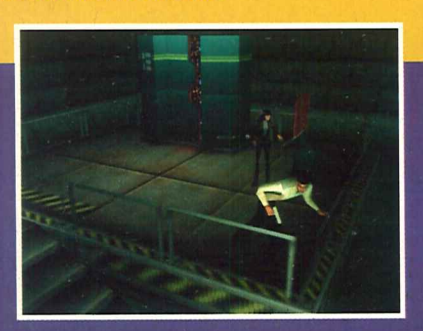




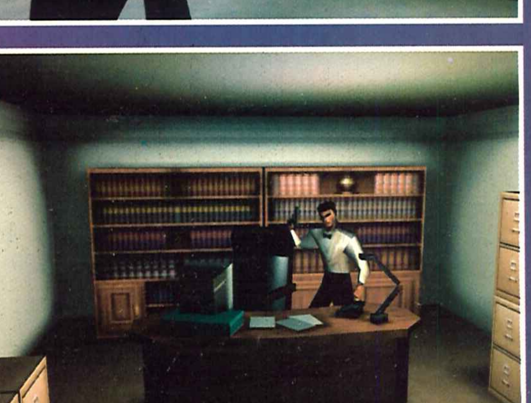
ACCIÓN INTELIGENTE

*La acción en Mission: Impossible **no se reducirá a avanzar disparando**. Ethan tendrá que resolver situaciones por otras vías menos violentas que el uso de las armas. Igual que en la película, en la **primera fase** tendrá que **infiltrarse en la embajada rusa** y rescatar a una programadora para que le ayude a **recuperar unos datos informáticos secretos**.*







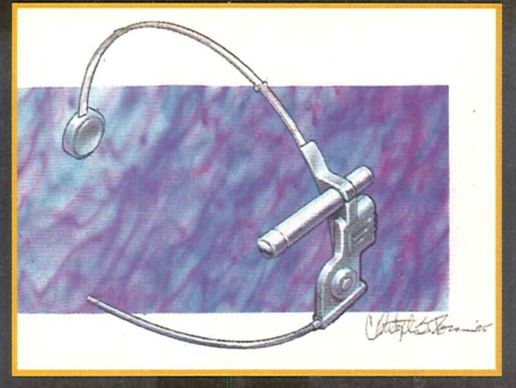


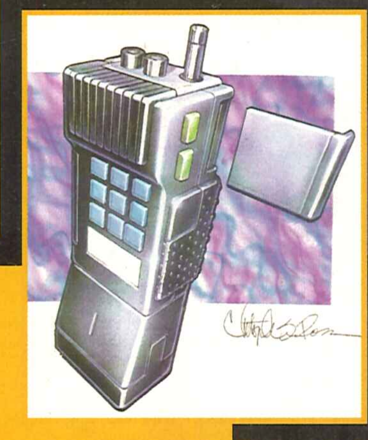
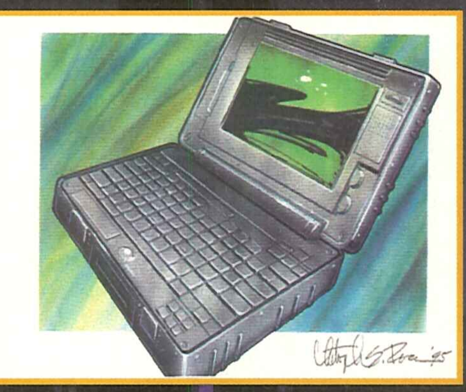


Finalmente, se añaden nuevas fuentes de luz para completar el **sombreado** definitivo.



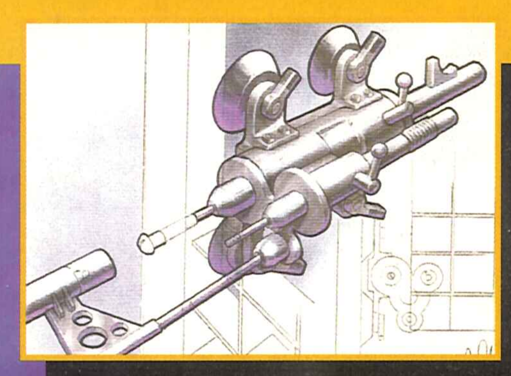
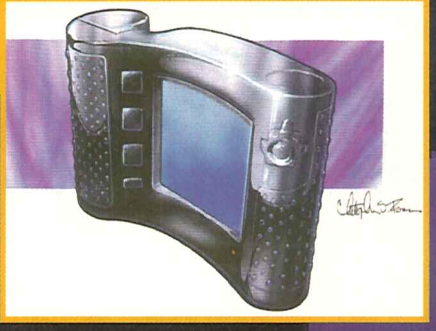
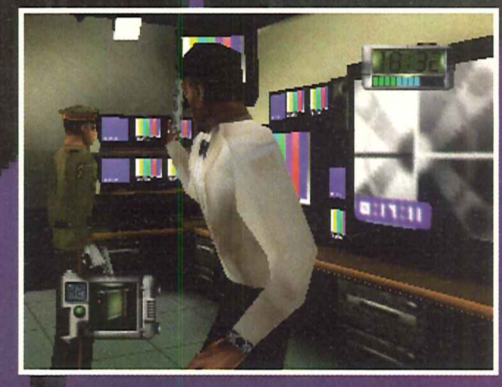




HERRAMIENTAS DE ESPÍA

El inventario del protagonista estará a la altura de un agente secreto de élite como Ethan Hunt. Entre los objetos que podrá utilizar habrá una ***pistola de dardos*** *tranquilizantes que dejará a los enemigos fuera de combate durante algún tiempo. También podrá* ***drogar*** *a un oponente y* ***asumir su identidad****, aunque siempre correrá el riego de ser descubierto.*

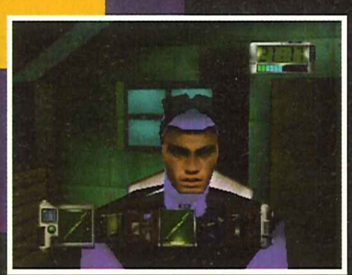




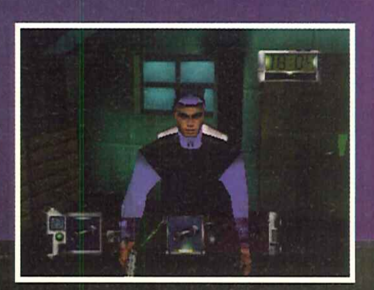

El sonido también contribuirá a crear suspense. Si vais caminando y os descubren los guardias, la música pasará de una melodía tranquila a otra mucho más intensa.

Escenarios renderizados, personajes poligonales y un avanzado sistema de inteligencia artificial serán la carta de presentación de Mission: Impossible

LA CARA DEL HÉROE

Aunque ***Tom Cruise*** *está colaborando activamente en la programación del juego, no ha permitido que le pusieran su cara al personaje del juego. ¿A quién pertenece entonces la que aparece? Bueno, digamos que los programadores han* ***mezclado los rasgos*** *faciales de Cruise con los de otro actor que se hizo famoso por sus ataques de fiebre los sábados por la noche...* ***Travolta!***



"LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS"

SUPERIORIDAD TÉCNICA

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 Bits	32 Bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75 Mhz.	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALOGICO INCLUIDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

EFECTOS GRAFICOS	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

AHORA 29.990* PVP



NINTENDO64

ENTRA EN JUEGO.

(*) Nintendo España, S.A. no determina el P.V.P. final de sus productos. Éste depende del centro en el que se comercializan, por eso todos los P.V.P. que aparecen en este página son aproximados.

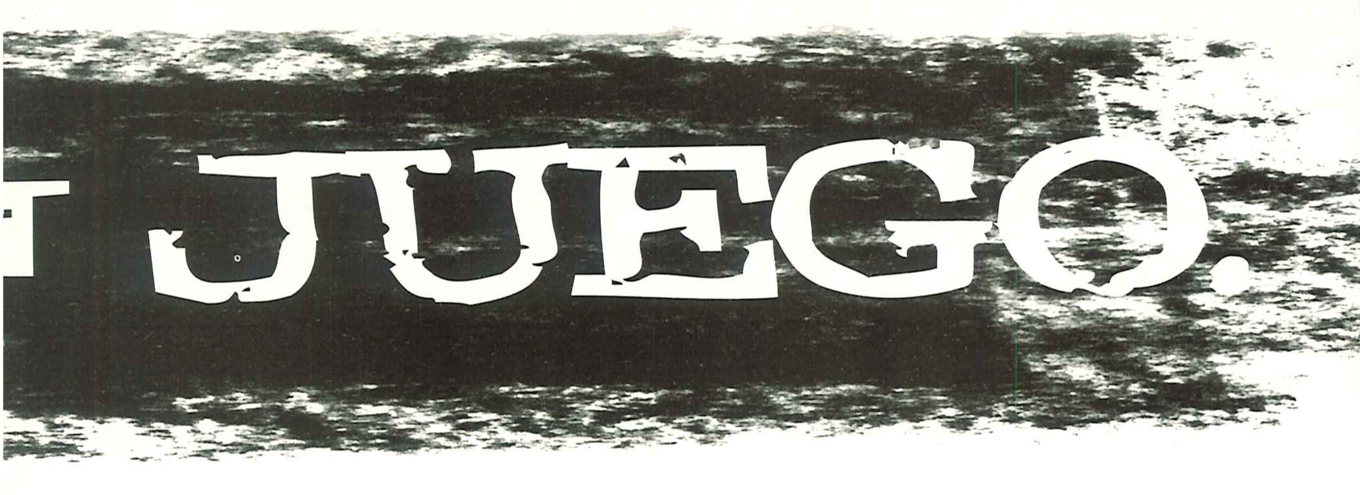
ENTRA EN


NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo

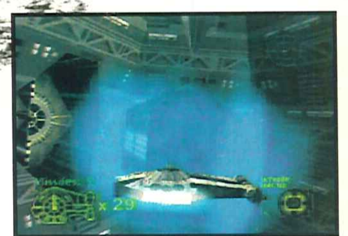

NINTENDO64
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
PAL VERSION
Nintendo

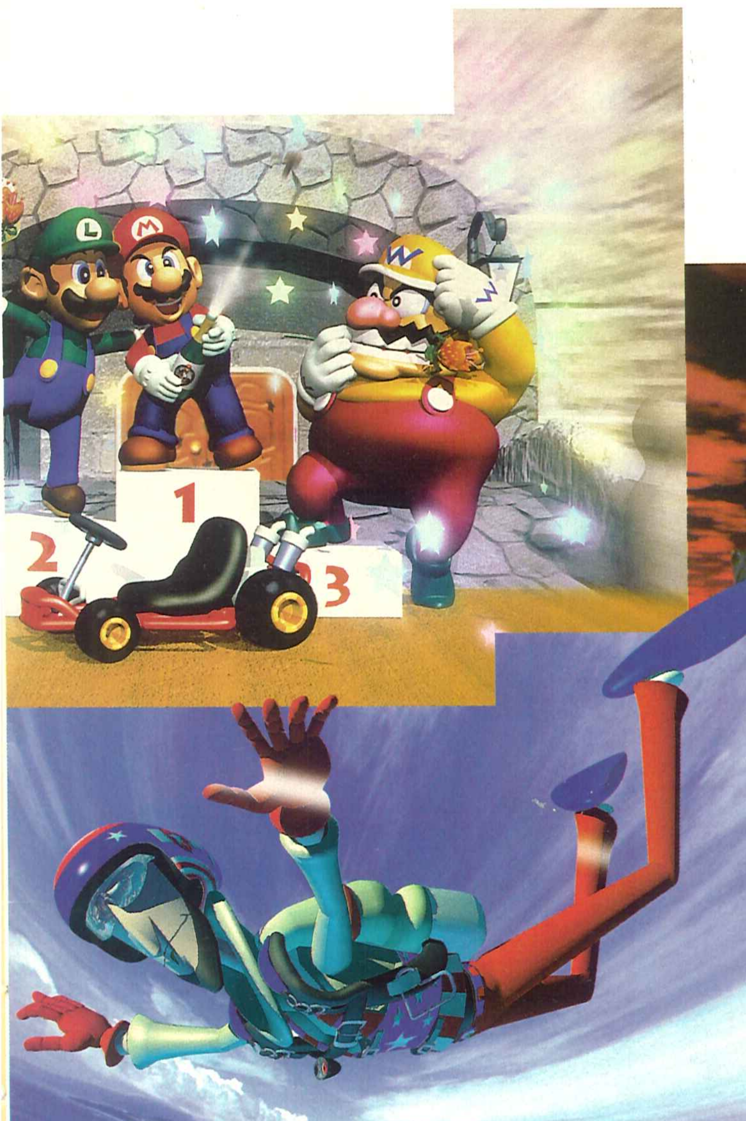

NINTENDO64
WAVE RACE 64
PAL VERSION
Nintendo

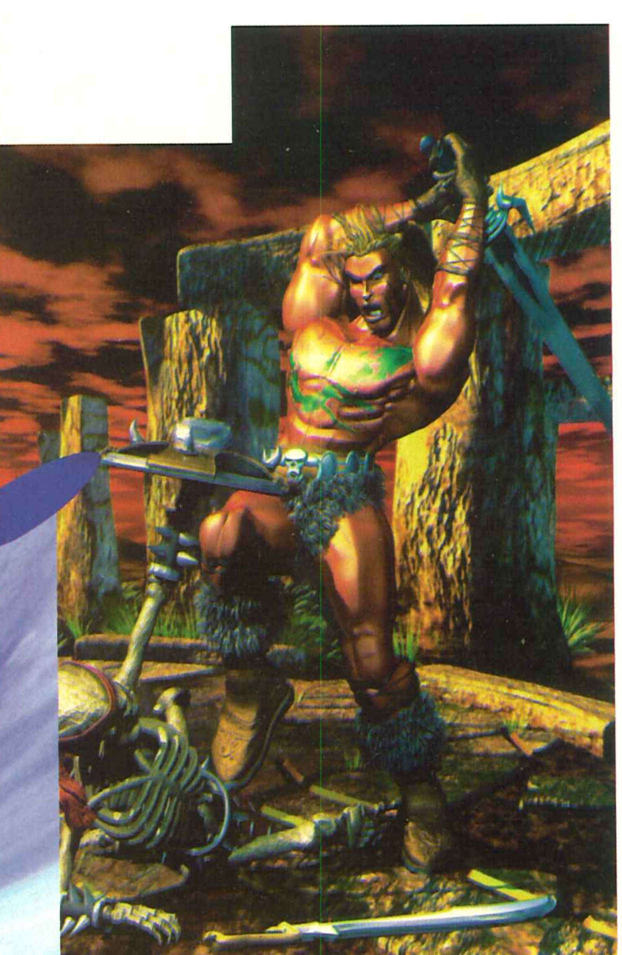

NINTENDO64
MARIO KART 64
PAL VERSION
Nintendo


JUEGO.

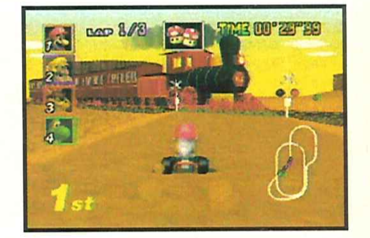






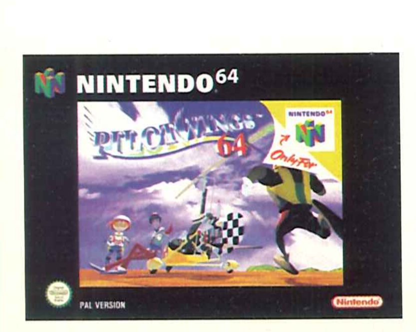





1st


01'02"22


99


NINTENDO64
PAL VERSION


NINTENDO64
PAL VERSION
NINTENDO64

NINTENDO64

El cartucho se vende ya en Japón y EEUU junto con el Rumble Pak

STARWING 64

Más cerca de las estrellas

El juego que revolucionó los circuitos de la Super quiere repetir su hazaña en Nintendo 64. Podréis comprobarlo en noviembre, cuando salga en España, pero nosotros ya os ofrecemos un adelanto de esta odisea espacial.



Imaginad la escena: **Noviembre de 1997.** Mientras suena la señal de alarma, cuatro pilotos avanzan a través de un largo corredor de luces intermitentes. La cámara se acerca y entonces podéis ver de cerca las caras de Fox McCloud y sus tres compañeros corriendo hacia el hangar donde esperan sus naves listas para despegar. Sabéis que cuando acabe esta **perfecta animación 3-D** que sirve de intro, comenzará una gran aventura espacial, pero **la sensación no es nueva para vosotros**. Es la misma que sentisteis hace cuatro años, cuando apareció **Starwing en Super Nintendo**.

Hizo historia en la Super

Entonces el **chip FX de Argonaut** estaba de estreno, y era la primera vez que vuestra consola movía polígonos de esa forma tan bestial.

Y es que Starwing **marcó un antes y un después** para la Super. De hecho pronto llegaron otros juegos con FX, y algún tiempo después comenzó a hablarse con insistencia acerca de un segundo Starwing, construido sobre la nueva generación del chip, pero esa posibilidad se frustró. Tendríais que esperar al lanzamiento de Nintendo 64 para reencontraros con McCloud y sus colegas del planeta Corneria.

Ahora ese momento está cerca. En Japón y Estados Unidos ya disfrutan de este **shoot'em up galáctico** diseñado por **EAD**, un grupo de programación de la propia Nintendo cuyo sello se ha dejado ver en **Wave Race** y **Mario Kart**. Durante los meses de trabajo que condujeron al resultado final, en su mente sólo había una meta: hacer de Starwing 64

▲ El juego combina fases de avance obligatorio con otras que permiten libertad de movimientos.

▲ Un modo de entrenamiento sirve para aleccionar a los pilotos más inexpertos.

▲ Los enemigos más espeluznantes atacan la nave de Fox McCloud.



En el cartucho japonés asistís a un desfile constante de personajes por la pantalla mientras avanzáis. ▶



Lo que al principio parecía una nave se convierte en un "boss" así de grande.



El aspecto de este enemigo final es tan impresionante como la forma en que se mueve por la pantalla. Tendríais que verlo para alucinar como hicimos nosotros.



¿Os habéis fijado en el juego de luces y reflejos que aparece en esta imagen?

La opción para cuatro jugadores es un "todos contra todos" con la pantalla dividida.





La ruta que siguen los protagonistas puede variar en función de cómo haya ido la fase anterior.



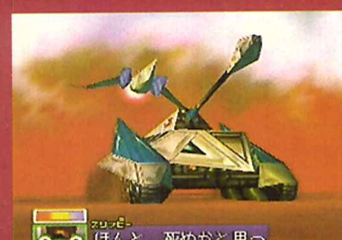
Cada disparo supone toda una exhibición de efectos luminosos.



Existe la posibilidad de jugar desde el interior de la cabina. Es la segunda vista de Starwing.

Antes de cada misión, el equipo de pilotos de Starwing recibe las órdenes que le transmiten desde el cuartel general del planeta Cornería.

Las animaciones en 3-D que aparecen al final de cada fase le añaden un toque muy peliculero al juego.







Esta magnífica imagen en movimiento sirve de prólogo a la entrada en acción del tanque, el segundo vehículo de Starwing.

La intro de esta aventura espacial muestra a los cuatro protagonistas en salida de urgencia hacia sus naves mientras suena la alarma.

una experiencia única. ¿Qué mejor forma de conseguirlo que convirtiendo al jugador en el protagonista de una película de acción? Eso significa que **el desarrollo no será una simple sucesión de fases**, sino que habrá mucho más.

Todo esto y más, muy pronto

Por ejemplo, habrá **23 personajes** comunicándose con vuestra nave, **fantásticas animaciones** que servirán para unir cada episodio, posibilidad de cambiar de ruta si salvasteis a un compañero que os pedía ayuda en la batalla anterior. En fin, un montón de sorpresas que podréis descubrir hacia el mes de noviembre, cuando **Nintendo España** lance el juego. Marcad la fecha en el calendario porque será el día en que Starwing 64 **cambie la imagen de los matamarcianos.**■

El Rumble Pak entra en acción

Cartucho cedido por la tienda de videojuegos Dream G ames

Los japoneses que se acercan a la tienda a comprar su Starwing se encuentran con una caja mucho más grande de lo normal. El motivo es que el juego se vende con el Rumble Pak, más o menos al estilo de lo que Nintendo hizo con Mario Kart y los mandos de colores, aunque no sabemos si en este caso también manteniendo el precio normal. La pregunta es: ¿se venderán juntos aquí?, o mejor aún: ¿llegará a España el rumble pak? De momento todo está en el aire, pero quede claro que en nuestra opinión el juego se vive mucho más intensamente con el aparatito. Eso de que te metan una descarga vibratoria cada vez que te alcancen o choques contra el suelo es como para no meterse en situación.

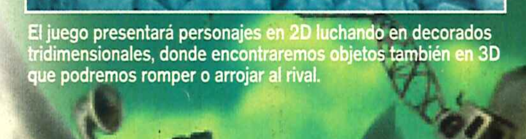
Otros juegos que utilizarán el Rumble Pak serán: Clayfighter 63 1/3, Chameleon Twist, Extreme G, Sonic Wings Assault, Multi-Racing Championship, Top Gear Rally, Wild Choppers, Wayne Gretzky 2, y quizá hasta el propio Ultra Donkey Kong.

■anticipación ¿Hace un chapuzoncillo en el fango?

SONRISAS, SANGRE, SUDOR Y BARRO... SÍ, ES ÉL, «CLAYFIGHTER 63 1/3»

•El juego de Interplay sale a la venta el 15 de julio en USA y puede que en septiembre en España





El juego presentará personajes en 2D luchando en decorados tridimensionales, donde encontraremos objetos también en 3D que podremos romper o arrojar al rival.

Si estás preparado para desenvolverte en **arenas movedizas en entornos 3D** y para esquivar más golpes que en una pelicula de Jackie Chan, eso es que estás listo para **Clayfighter 63 1/3**. Hay que poner a la gente en situación porque desde luego no estamos hablando de un juego de lucha normal y corriente. Que va, aqui lo mismo peleas como un pollo, con un pollo, que como un hombre... de barro. Y tan pronto te agarran del cuello y te estrujan hasta que no sientes la lengua, como te borran un trozo de tu anatomia y por arte de magia te sale otro.

Este es el Clayfighter, a la postre 63 y encima 1/3, que están a punto de finiquitar los chicos de **Interplay para la Nintendo 64**. Largo se lo han fiado, pero la cosa ha quedado que ni pintada. Quizá más por el **toque de jugabilidad** que por el aspecto gráfico, y ya es. Porque echen un ojo a las imágenes. **Soberbia nitidez, perfecta sensación de 3D** y, en movimiento, una técnica ***claymotion*** depurada para 64 bits que quita el "sentio". Pero es el toque de jugabilidad lo que os asombrará más. Por aquello de no contaros todo en esta noticia, tomad nota tan sólo de estos dos detalles. Por ejemplo, que se han construido **33 niveles** divididos en diferentes stages para que no siempre luchemos en el mismo decorado. O que los oponentes vengan determinados por el rival y el escenario donde hayamos luchado. O que sea **compatible** con el ya famoso **Rumble Pak**. En fin, la repera, tios.

En **USA** disfrutarán de este Clayfighter en **julio**, y es muy posible que nosotros hagamos lo mismo **después del verano**, quizá bajo el nombre de **Clayfighter Extreme**.



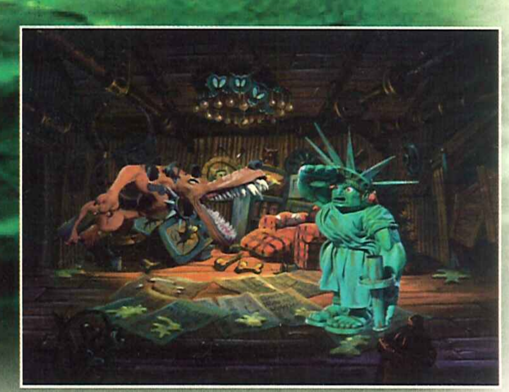


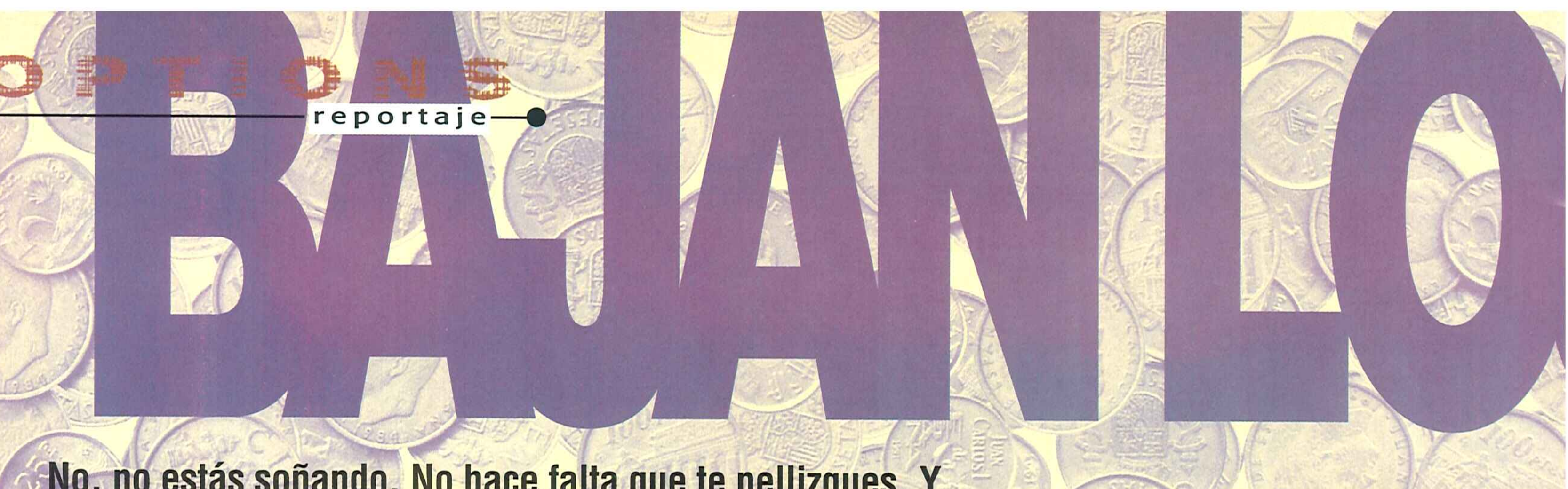




Una de las peculiaridades de la versión para N64 es lo que los programadores llaman Situation Hits. Son golpes especiales que desencadenan animaciones diseñadas en exclusiva.







No, no estás soñando. No hace falta que te pellizques. Y aunque creas que esto que vas a leer parece una broma, frótate los ojos y continúa pegado a estas páginas. Porque te vamos a contar algo que te va a dejar alucinado. Y es que ¡¡¡bajan los precios de los cartuchos de Super y Game Boy que distribuye Nintendo España!!! . Toma noticia. Y ahora mismito vamos a explicarte cuánto, cómo, qué juegos y... no, el por qué no hace falta...



Nintendo España ha tirado la casa por la ventana y en una acción sin precedentes le ha metido un recorte a los precios de los cartuchos de Super y Game Boy que nos ha dejado estupefactos.

La medida, así a bote pronto, reduce en tres mil "pelas" el precio de las novedades para Super Nintendo: DKC3, Terranigma, incluso Lucky Luke pasan de costar 12.990 a 9.990 pts. Esto es ya de por sí una buena razón para comprar más software, o una consola, pero es que aún hay más. Seguid, seguid leyendo.

La bajada de precios se extiende también a las series Media y Classics que distribuye Nintendo España. La serie Media es además noticia por partida doble. Por un lado, el precio de sus cartuchos oscilará entre 4.990 y 6.990 pts. Y por otro, contará con nuevos título como Secret of Evermore, Tetris Attack o Super Star Wars. Todos los juegos de esta serie estarán identificados con un adhesivo amarillo de "precio especial".

Respecto a la serie Classics, encontraréis sus emblemáticos juegos a sólo 5.990 pts (6.990 pts los Disney Classics), y preparaos para dar la bienvenida a dos "classics-classics" de verdad: Super Mario World y Super Street Fighter II. Los reconoceréis porque se venden en caja roja (azul para los Disney).

En Game Boy también bajan

Por la parte "portátil", la medida no ha sido tan espectacular pero os aseguramos que vais a notar el ahorro. Para empezar, el precio de las novedades estará rondando las 5.990 pts. O sea que jamás Donkey Kong Land 3, Wario Land 2 o Lucky Luke estarán más cerca de vuestros bolsillos.

Precios también muy atractivos para las series Media y Classics. Los de la Media os saldrán por entre 2.990 y 3.990 pts. Aquí se encuadran Megaman, F-1 Race o Star Wars. Los de la serieClassics, que también se venden en cajas rojas (azules para los de Disney) estarán disponibles a 3.990 pts (4.990 pts los de Disney).

En la página de al lado figura un cuadro con todos los precios en detalle, para que sepáis cómo queda el panorama.

Recordad que los precios son orientativos y pueden variar según el punto de venta.



SPRECIOS

LOS CARTUCHOS DE SUPER Y GB, ¡MUCHO MÁS BARATOS!

¿CUÁNTO CUESTAN AHORA?

Super Nintendo

Novedades

Terranigma 9.990 pts
Kirby´s Fun Pack 9.990 pts
DKC3 9.990 pts
Yoshi´s Island 9.990 pts
Toy Story 9.990 pts
Maui Mallard 9.990 pts
Pinocho 9.990 pts
Asterix & Obelix 9.990 pts
Pitufos 2 9.990 pts
Tintín en el Tíbet 9.990 pts

Disney Classics

El Rey Leon 6.990 pts (relanzamiento)
El Libro de la Selva 6.990 pts (relanzamiento)

Serie Media

Super Tennis 4.990 pts
Super Soccer 4.990 pts
Secret of Evermore 5.990 pts (nuevo precio)
Illusion of Time 5.990 pts (nuevo precio)
Tetris Attack 6.990 pts (nuevo precio)
Super Star Wars 6.990 pts (relanzamiento)
Killer Instinct 6.990 pts

Nintendo Classics

Super Mario Kart 5.990 pts
Legend of Zelda 5.990 pts
Tetris & Dr. Mario 5.990 pts
Super Mario World 5.990 pts (relanzamiento)
Donkey Kong Country 5.990 pts (nuevo precio)
Super Street Fighter II 5.990 pts (relanzamiento)

Game Boy

Novedades

Lucky Luke 5.990 pts
Donkey Kong Land 3 5.990 pts
Wario Land 2 5.990 pts

Serie Media

Megaman 2.990 pts (relanzamiento)
Tennis 2.990 pts (relanzamiento)
F1 Race 2.990 pts (relanzamiento)
Golf 3.990 pts (relanzamiento)
Star Wars 3.990 pts (relanzamiento)
Top Ranking Tennis 3.990 pts (relanzamiento)
Killer Instinct 3.990 pts

Nintendo Classics

Super Mario Land 3.990 pts
Kirby´s Dream Land 3.990 pts (relanzamiento)
Super Mario Land 2 3.990 pts
Zelda 3.990 pts (nuevo precio)
Wario Land 3.990 pts
Tetris 3.990 pts
Donkey Kong 94 3.990 pts
Donkey Kong Land 3.990 pts

Disney Classics

El Rey Leon 4.490 pts (relanzamiento)
El Libro de la Selva 4.490 pts (relanzamiento)

FIFA 64 contra ISS 64

EL PARTIDO

Ahora que ISS64 por fin va a salir a la venta, qué mejor ocasión para plantear una jugosa comparativa entre el clásico de EA y el título de Konami. ¿Quién ganará?

JUGABILIDAD

FIFA 64





Uno de los aspectos que marcan más diferencias entre ambos juegos. El control de **ISS 64** es **fácil** e **intuitivo**, pese a que obliga a utilizar todos los botones del mando. Además, la **respuesta** a vuestras órdenes es **inmediata**, lo que aumenta la fluidez del juego.

No se puede decir lo mismo de **FIFA 64**, que tiene en este punto **su principal defecto**. El control se revela muy impreciso, debido a que el jugador que lleva el balón sólo lo suelta cuando dejáis de presionar el botón correspondiente. Por eso resulta complicado trenzar jugadas de 3 ó 4 pases seguidos.

En uno y otro juego, las **vistas más cercanas** resultan espectaculares, aunque **injugables** porque que abarcan un sector del campo demasiado pequeño.

EL ÁRBITRO DICE:

El perfecto control de ISS 64 eleva su jugabilidad por las nubes, alcanzando cotas nunca vistas en juegos de fútbol. Por su parte, el principal defecto de FIFA 64 es la imprecisión, que roza la desesperación.

ISS 64

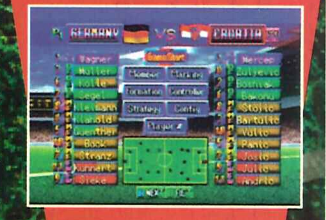




TÁCTICAS

La participación de los entrenadores está mejor prevista en el juego de Konami que en el de EA. Aunque los dos prestan atención a las tácticas (4-4-2, 5-3-2...), a la estrategia (defensa, todo ataque...), al ajuste de la posición de cada jugador y a las alineaciones, FIFA no pasa de ahí. El banquillo de **ISS64** permite además **decidir los lanzadores** de faltas, corners, qué jugadores se suman al ataque y hasta asignar **estrategias especiales** a los **botones C** del mando (pressing, contraataque, fuera de juego...).

ISS 64



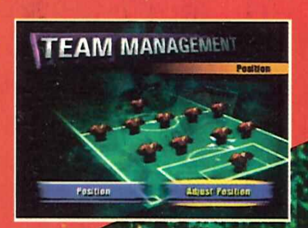




FIFA 64









EL ÁRBITRO DICE:

ISS 64 otorga más capacidad de intervención al entrenador que su rival. Cierto que lo de FIFA resulta suficiente, pero puestos a pedir...

¿Qué juego de fútbol comprar?

DEL SIGLO

MODOS DE JUEGO

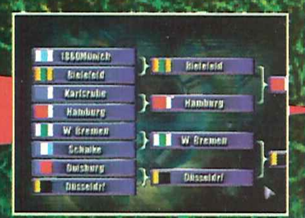
FIFA 64











Seis (modos) contra cuatro: la abundancia de ISS frente a la sobriedad de FIFA. Ambos tienen los tres modos imprescindibles: amistosos, liga y torneo. Como "extra", el juego de EA sólo incluye unos **«Playoffs»** que, en realidad, son iguales a la última fase del torneo. Konami amplía su oferta con el **entrenamiento**, la series abiertas de **penaltis** y el **escenario**, donde salís desde el banquillo para resolver partidos complicados.

EL ÁRBITRO DICE:
Los modos básicos están **bien cubiertos en los dos juegos**, pero ISS 64 se destaca al ofrecer **posibilidades que se salen** de la simple disputa de partidos.



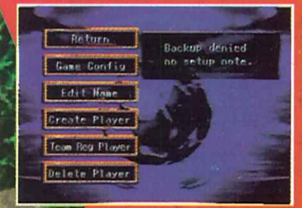






ISS 64

ISS 64



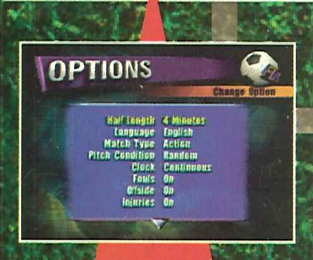


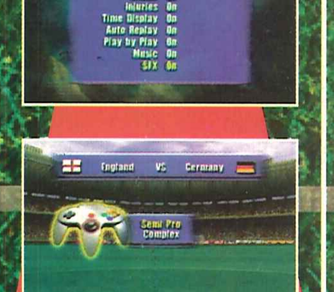
OPCIONES

Ambos pueden presumir de un **menú de opciones amplio y minucioso**. Hay **coincidencia en las más normales**: duración del partido, niveles de dificultad (3 en FIFA, 5 en ISS), condiciones del campo o posibilidad de activar y desactivar faltas, tarjetas, orsays...

Los dos cartuchos dan opción para cuatro jugadores. Las diferencias se aprecian en los detalles: International permite **cambiar los nombres** o crear nuevos jugadores. Antes de los partidos también podéis fijar el nivel de cansancio, los componentes por equipo y el nivel de los porteros. FIFA 64, por su parte, os da a elegir entre tres tipos de partido (**acción, simulación o arcade**) y también ofrece la posibilidad de insertar en pantalla una **segunda cámara** desde la que seguir el partido.

EL ÁRBITRO DICE:
Los dos juegos garantizan la posibilidad de configurar los partidos al detalle y a nuestro gusto. **Empate técnico** es el veredicto final en este apartado.

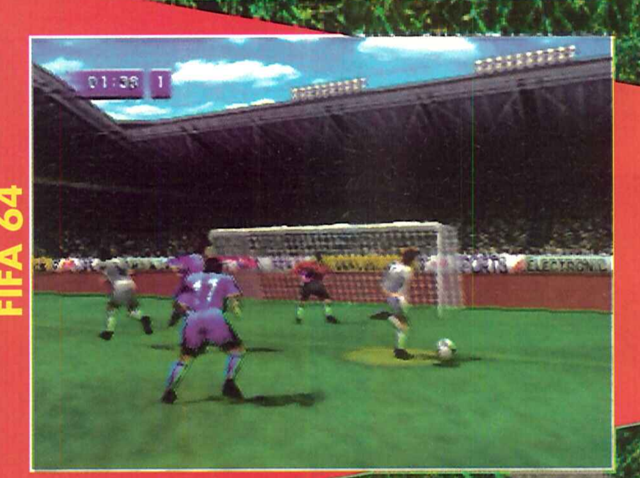


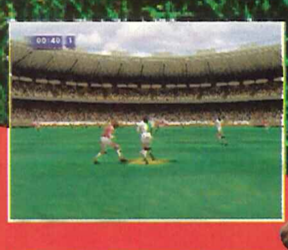


FIFA 64

GRÁFICOS

FIFA 64







A la hora de mostrar los partidos, FIFA sobrepasa a ISS en número de cámaras: tiene 8 vistas desde cualquier punto del campo (más la opción para una segunda cámara en pantalla), mientras que el de Konami se queda en 3 alturas y 3 niveles de acercamiento desde una perspectiva siempre lateral.

La situación da un vuelco en la presentación gráfica, porque International ofrece unos movimientos asombrosamente suaves y realistas durante el juego, y unas excelentes animaciones que llegan a su cumbre en las celebraciones de los goles. Los gráficos de FIFA, sin embargo, carecen de la nitidez de los de su rival, y los movimientos de los jugadores son poco naturales.

Tanto en uno como en otro las vistas más cercanas son muy espectaculares, pero limitan demasiado la visión.

EL ARBITRO DICE:
Pese a que FIFA 64 tiene más cámaras para seguir el juego, el nivel gráfico de ISS 64 es superior por la calidad y suavidad de sus animaciones.








ISS 64

EQUIPOS

FIFA 64





Aquí sí se aprecian notables diferencias entre ambos juegos. FIFA 64 tiene todos los equipos de cinco ligas (italiana, alemana, francesa, inglesa y americana), además de un apartado "internacional" con 64 selecciones de todo el mundo. Los nombres de los jugadores son reales, lo que conforma una amplísima base de datos que, sin embargo, se ha olvidado de nuestra Liga.

ISS 64 cambió los equipos japoneses del original por 36 escuadras nacionales con jugadores ficticios. Bueno, al menos el físico de algunas estrellas de verdad es reconocible, y además se pueden poner los nombres reales (de los jugadores) desde el cuadro de opciones.

EL ARBITRO DICE:
FIFA se lleva la palma con sus equipos y plantillas reales (y de esta temporada). **Lástima que falten los clubes españoles.**




ISS 64

REPETICIONES

FIFA 64



Tanto FIFA como ISS os permiten pausar el partido en cualquier momento para disfrutar con la repetición de la última jugada. Un interface de manejo simple os permite rebobinar y ver la secuencia en cámara lenta tantas veces como queráis. Las de FIFA 64 abarcan un espacio de tiempo mayor, y se pueden seguir desde cualquiera de las ocho cámaras que tiene el juego.

International Superstar Soccer 64 no tiene unas repeticiones tan extensas, pero os da la opción de rotar la cámara y acercar la vista a vuestro antojo.
Los dos juegos ofrecen una repetición automática de los goles (aunque en ambos podéis hacerla también manualmente). Además, ISS 64 también repite las faltas en las que el árbitro muestra tarjeta al infractor.

EL ARBITRO DICE:
La igualdad es patente en este apartado, aunque quizá la libertad para mover la cámara en ISS 64 dé mayor versatilidad a sus repeticiones.

ISS 64



CONCLUSIONES





Tras un repaso exhaustivo de los dos juegos, International Superstar Soccer 64 aparece por encima de su competidor en aspectos tan importantes como gráficos, movimientos, control o jugabilidad. Quizá las únicas características en las que FIFA 64 es netamente superior a su rival sean el número de cámaras y la presencia de jugadores y equipos reales, pero el cartucho de Electronic Arts arrastra un control poco fiable y unos gráficos nada definidos. Al fin y al cabo, ¿qué es lo que quiere todo el mundo?, ¿hombres o nombres? Desde luego en ISS hay hombres, no nombres...





SONIDO

El sonido ambiente y la voz de los comentaristas se llevan todo el protagonismo de este apartado tanto en FIFA como en ISS.
Los efectos tienen un nivel bastante similar (el típico "rugido" del público, que varía en función de la emoción de la jugada).
Los comentarios están en inglés en ambos juegos (un cero a repartir: el próximo en castellano). Quien los entienda, notará que son más variados en FIFA 64, donde la intervención de dos narradores genera una sensación de realismo mayor.
En ambos cartuchos es posible desactivar tanto los efectos sonoros como los comentarios.

EL ARBITRO DICE:
Aunque el nivel es parejo, los comentarios de FIFA parecen más realistas y menos repetitivos que los de ISS 64. Una pena que ambos estén en inglés.

FIFA 64 — Puntuación Nintendo Acción Nº54: 83

ISS 64 — Puntuación Nintendo Acción Nº55: 98

FICHA

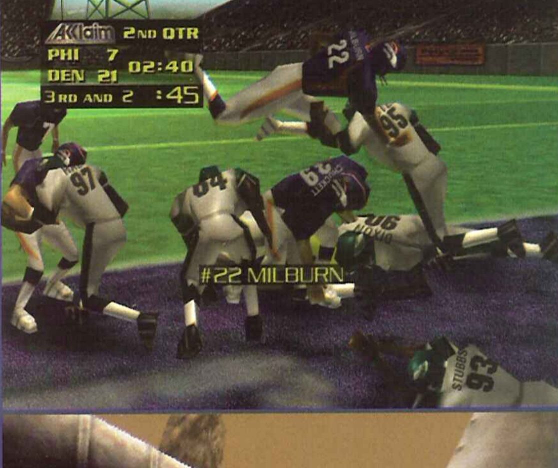
FIFA 64	ISS 64
EA SPORTS	KONAMI
64 MEGAS	64 MEGAS
10.490 Ptas.	13.490 Ptas.

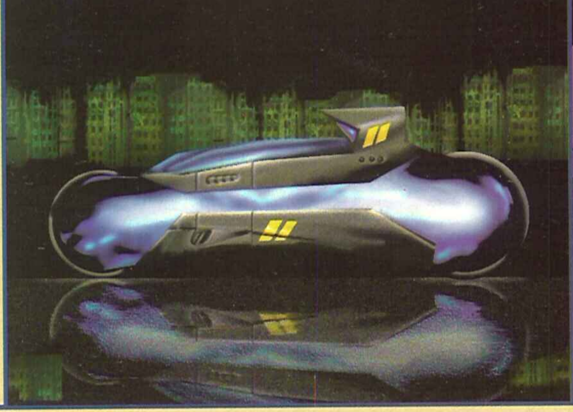
Acclaim muerde en Nintendo





TRAS UN PAR DE AÑOS desastrosos, por fin parece que Acclaim ha equilibrado su balance. Las claves hay que buscarlas en la adquisición de dos de los mejores grupos de programación del momento, Probe e Iguana, y en el lanzamiento de Turok para Nintendo 64. El presente sonríe de nuevo a Acclaim. Ahora vamos a desvelaros lo que preparan para el futuro. Y ese futuro viene marcado por la máquina de Nintendo.







Acclaim vuelve a la carga. De la mano de **Nintendo 64**, la compañía americana ha descubierto un nuevo horizonte hacia el que orientar sus proyectos. Además el gigante no está sólo. En su nómina figuran equipos tan prestigiosos como **Probe**, **Sculptured** o **Iguana**, gente de garantías para emprender lo que haga falta.

La primera piedra ha golpeado con inusitada fuerza, y ha hecho daño... a la competencia. **Turok**, de Iguana, es una bestialidad en todos los sentidos. El juego que ha demostrado lo que se puede hacer en Nintendo 64. Lo "mínimo" que a partir de ahora tenemos que exigir. Como ya sabréis, la segunda parte está en marcha. Eso, aparte de una buena noticia, confirma las **buenas relaciones Acclaim-Nintendo**, que por cierto han pasado por todos los estados posibles. El actual de subidón emocional

ha puesto las cosas aún más fáciles. Por eso Turok 2 no será el único súper cartucho para **64 bits** que caerá por aquí. En las siguientes líneas esperan **novedades gordas** para llevarnos a la consola. A ver qué os parece esto de motos espaciales, o un crack de fútbol americano...

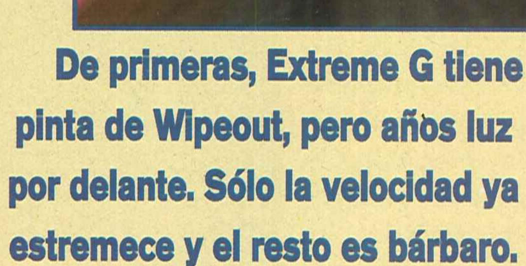


Extreme G, salto al abismo

Lo han definido como el juego de carreras más *cool* que se ha diseñado hasta el momento. Eso es lo mismo que decir el más *guay*, aunque duela la palabrita. De principio tiene **pinta de Wipeout**, el clásico de Psygnosis, pero bastan escasos segundos para salir del error. Como mucho un Wipeout varios años por delante. Pero captáis la esencia, ¿no? **Motos de diseño surrealista**, con el piloto incluido en el compacto carenado, que recorren escenarios en perfecto **3D texturado**. El ambiente es agresivo y devastador, y nosotros tampoco contribuimos a pacificar la situación. Nuestras motos cargan **armas** por todas partes y además pueden recoger muchas más que vagan por los circuitos.

La **velocidad** será el punto fuerte del juego. Esa fue la primera conclusión que sacamos de un video que vimos en exclusiva. Aún con el juego a medio hacer, la sensación de **vértigo** nos impresionó. Incluso con 4 jugadores simultáneos, y la pantalla dividida al estilo Mario Kart, el paso de imágenes continuaba dando cifras altísimas.

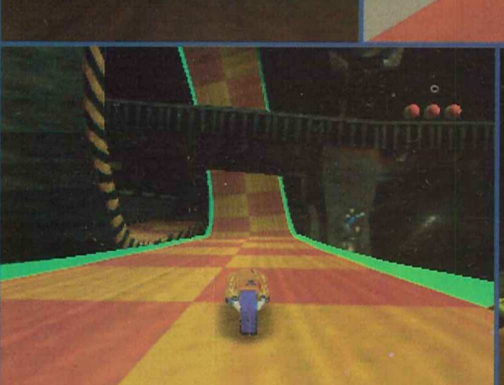
Si las cuentas no fallan, Extreme G estará disponible en **octubre**. Llegará de la mano de **New Software Center**.



De primeras, Extreme G tiene pinta de Wipeout, pero años luz por delante. Sólo la velocidad ya estremece y el resto es bárbaro.

Forsaken, cambia el molde Doom

En el próximo siglo, un terrible experimento habrá acabado con casi toda la vida en la Tierra, dejando en pie tan sólo edificios y sistemas de seguridad controlados por máquinas. Los pocos que sobrevivan, formarán





Extreme G, el primero post-Turok

También será el primer juego que desarrolla Probe para Nintendo 64. Notaréis su mano especialmente en la tarea gráfica (impresionantes los decorados) y en el feeling del juego. Después de Turok, Acclaim no podía ofrecer algo menos. Probe ha estado a la altura, ofreciendo un nuevo concepto de arcade igual o mejor trabajado que el de Iguana.

una nueva raza llamada **"basureros"**, cuyo único objetivo será burlar a las máquinas para **rapiñar las riquezas del planeta**. Entonces las ciudades se convertirán en campos de batalla donde pelearán basureros y máquinas...

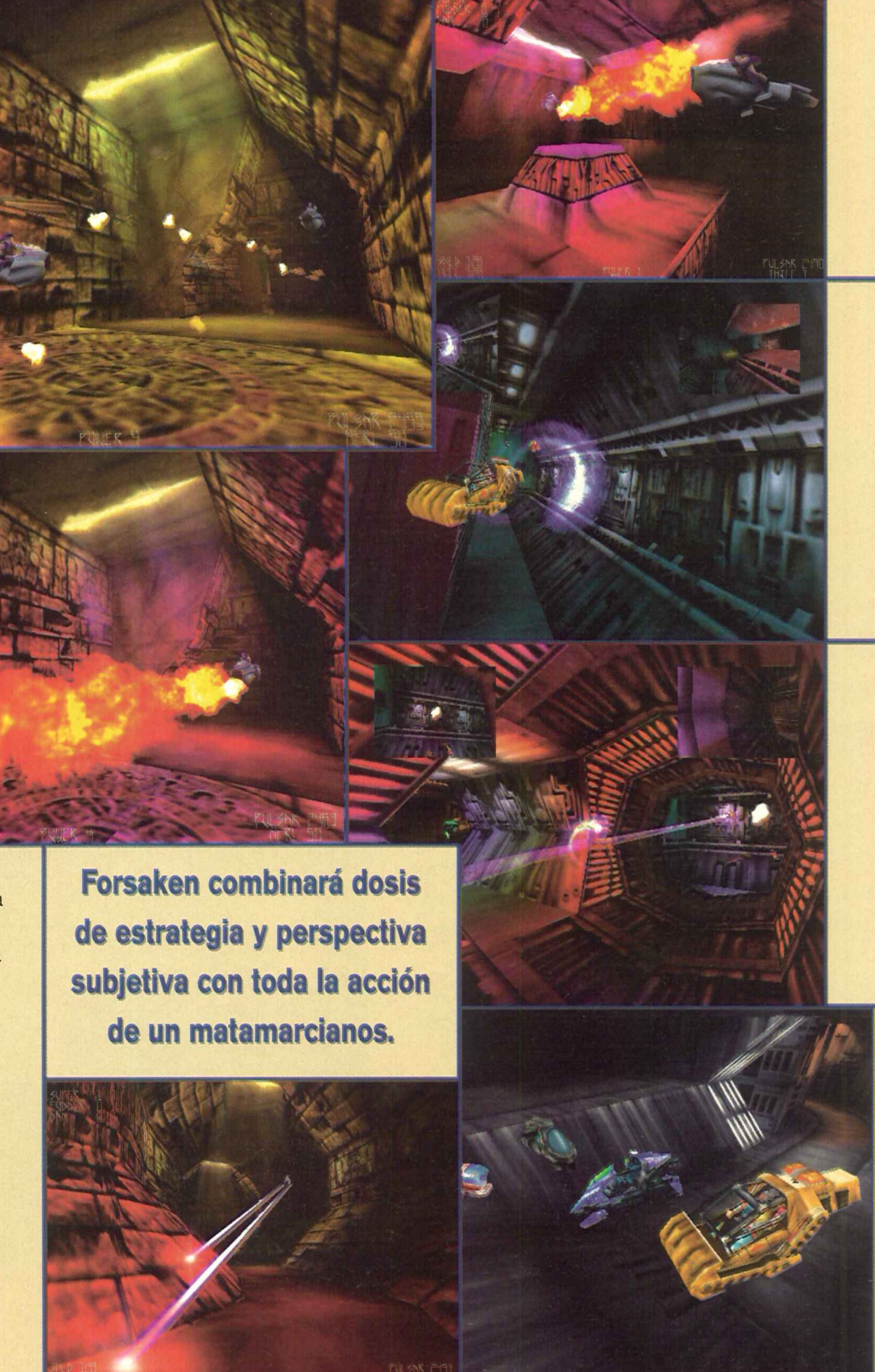
Este será el ambiente en el que se desarrollará Forsaken, un **shoot'em up subjetivo** en el que controlaremos motos antigravedad cargadas de armamento, y nos las veremos con gigantescos robots, estrechos corredores y otros bribones que buscan lo mismo que nosotros. Combinará **dosis de estrategia** con toda la **acción** de un **mata-mata** ampliada a 4 jugadores simultáneos. Como un Doom montado en una cibernética moto-comando que cambiará la forma en que hasta ahora has visto este género.

Bloque polideportivo

Pero si los proyectos que acabamos de ver son muy importantes para Acclaim, donde sin duda tienen puestas más esperanzas es en la nueva serie deportiva que preparan. Hay dos cartuchos en perspectiva para N64. Los dos son de fútbol, uno europeo y el otro yanqui. El de **soccer** se titula provisionalmente **Ultra Soccer**. Por las imágenes que hemos visto, parece una jugosa mezcla entre **ISS64** y FIFA. Con jugadores **poligonales** ricos en texturas y una perspectiva isométrica tipo EA Sports. **Probe** se está encargando de darle forma mientras Acclaim busca una **licencia** para habilitar **jugadores** y equipos reales. De momento los **estadios** estarán **modelados** a partir de campos de verdad, y eso es algo...

A pesar de que el juego se encuentra a mitad de desarrollo, Acclaim ha advertido que Ultra Soccer **puede no salir a la venta**. Así que habrá que estar atentos.

NFL Quarterback 98 es el titulo del **fútbol americano** de la **nueva generación**.



Forsaken combinará dosis de estrategia y perspectiva subjetiva con toda la acción de un matamarcianos.

Forsaken, lo más prometedor para el 98

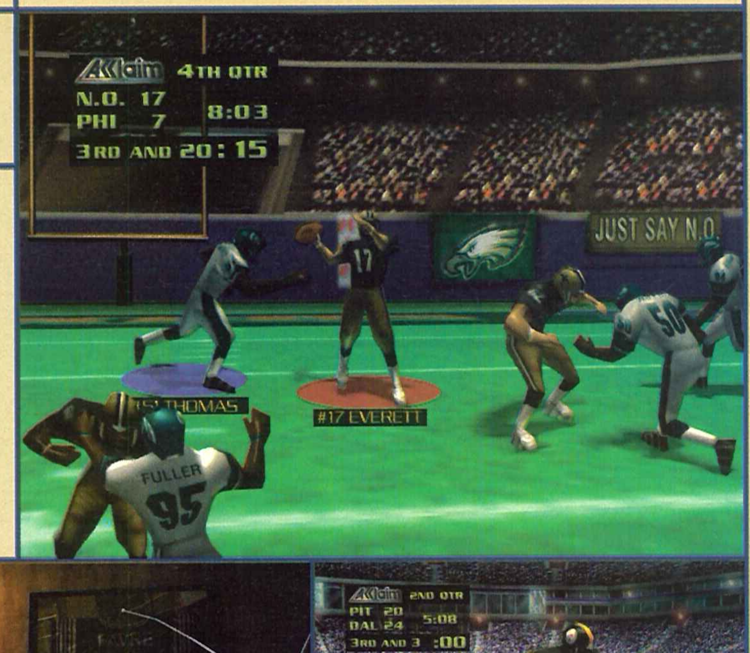
El cóctel Forsaken mezcla una dosis de Doom, otra de Extreme G y una última de Descent, ese popular arcade de "corredores". Acclaim lo ha batido todo y le ha salido un producto diferente, único, de look marcadamente postnuclear y una jugabilidad que llevará el concepto de las tres dimensiones más allá de donde ningún otro juego haya llegado nunca.

De momento será el primero en cultivar el género en N64. Además está en manos de **Iguana**, una garantía. Y por si fuera poco contará con los **30 equipos** de la liga americana, con sus **1. 500 jugadores**, y con todas las estadísticas. Este NFL 98 **estrenará** además **resolución de pantalla**, nada menos que **640 x 480**, el máximo jamás visto (ISS64 se queda en la mitad de puntos). La consecuencia directa es que los **gráficos** serán **limpios**, **cristalinos** y rentabilizarán a tope los **450 polígonos** que dan vida a cada jugador.

En el desarrollo del juego están implicados algunos de los mejores jugadores de la NFL. **Brett Favre**, dos veces MVP, controla el **realismo**, mientras **Adrian Murrel**, "running back" de los New York Jets posó para la captura de movimientos.

Turok 2, promesas...

Terminamos el repaso a lo nuevo de Acclaim hablando de Turok 2. Ya os hemos adelantado cosas sobre la segunda entrega de este arcade, cosas que han sorprendido a todo el mundo. Lo último que ha dicho **David Dienstbier**, jefe del proyecto, confirma esta impresión. "El juego será más **realista, excitante y fresco** que la primera entrega". Una sorpresa que, con un poco de suerte, llegará a mediados del 98.■









NFL 98, lo que ves es lo que hay

Las pantallas de NFL que reproducimos arriba son eso, pantallas, y no imágenes renderizadas de Silicon. La pureza y calidad de la imagen se la debemos a la increible resolución de pantalla.

Quién es quién en Acclaim



500 juegos, 13 AÑOS de experiencia

Probe fue fundada hace 13 años por Fergus McGovern. Sus primeros desarrollos fueron para Commodore C16 (algunos ni siquiera habíais nacido), donde triunfaron con Devil´s Crown. Trabajaron para Spectrum, Amiga, SNES, Sega y ahora Nintendo 64. Su currículum se alarga a casi 500 juegos, entre los que se incluyen las dos primeras entregas de Mortal Kombat, Alien Trilogy y Batman Forever, todos para Super Nintendo En 1995 fueron absorbidos por Acclaim, compañía para la que ahora diseñan Extreme G y Ultra Soccer.



TUROK y mucho más

Iguana es el resultado de la fusión entre la compañía Optimus, fundada por Darren y Jason Falcus, y la empresa afincada en Texas Iguana Ent. Inc. Esto sucedió en 1993. Dos años más tarde, Iguana se incorporó a la nómina de Acclaim. Allí crearon Turok, sin duda el éxito más fuerte de su carrera. Antes, eso sí, nos habían deleitado con una serie NBA Jam magistral. Ahora trabajan en la segunda entrega de Turok, en un par de cartuchos de deportes americanos y en una maravilla técnica que se llama Forsaken (antes Condemned) y promete romper moldes en N64.

LEGEND OF ZELDA 64

Nuevas imágenes de la **aventura** más esperada para Nintendo 64

Parece confirmado que habrá dos versiones diferentes de Zelda 64. Una en cartucho, que podría salir a finales de este año en Japón, y otra exclusiva para 64DD. De esa primera versión vamos a hablaros ahora.

Llegan informaciones desde Japón que confirman la noticia que adelantábamos en el número anterior. Finalmente **habrá dos versiones de Zelda 64**, aunque a estas alturas no se sabe si serán o no compatibles.

Dos equipos trabajan de forma independiente en ambos proyectos bajo la supervisión de Shigeru Miyamoto. La versión de cartucho parece bastante adelantada, cosa que ya nos ocupamos de reflejar aportando estas imágenes. Sobre la de 64DD sólo hay especulaciones que la gran N, como la Casa Real, ni confirma ni desmiente.

Los flashes más recientes apuntan a que la versión de cartucho tendrá **128 megabits**, aunque no se descartan incorporaciones de última hora. O sea que si a Miyamoto se le ocurren nuevas cosas, no habrá problema en añadir más eproms.

Las pantallas que ofrecemos muestran **escenarios hasta ahora nunca vistos**. Un bosque brumoso, un lugar cercano al Lago Hylia y una mazmorra sobrecogedora. Observadlos con atención y... ¿no os recuerdan algo? Efectivamente, os suenan porque en Zelda 64 **regresamos** al fantástico reino de **Hyrule**, centro de las aventuras de la saga. Claro que no se acaba aquí el tiempo para el recuerdo. El mismo **toque revival** estará en los items de pantalla y en algunos objetos que descubriréis: Corazones, cristales... También **reconoceréis a algunos enemigos** que para la ocasión se han vestido de **3D**.

Por otra lado, se está dando especial **relevancia a las escenas de combate**. Y ya nos han asegurado que éstas serán **de lo más espectacular del juego**. Imaginad: peleas con 360 grados de libertad, ataques desde cualquier ángulo...

Ahora que si queréis espectáculo, estad atentos a lo que pueda llegar sobre la versión para 64DD. Promete un **Zelda personalizado e interminable**, para antes de fin de siglo.



Habrá abundantes escenas de combate donde Link manejará un buen arsenal de armas. Arcos, espadas, hachas... También abundarán los diálogos, aunque ya veremos si en inglés o en español.







ALGUNAS PISTAS SOBRE EL NUEVO ZELDA

EL ARGUMENTO
Es el quinto Zelda de la serie, también cronológicamente hablando. Esto explica el nuevo look de Link, que ha perdido rasgos infantiles y se nos muestra algo más madurito. Regresamos a Hyrule, de ahí que volvamos a encontrarnos con parajes conocidos y viejos enemigos.

LOS GRÁFICOS
Un paso por delante de los vistos en Mario 64. Mundos en 3D, diseño poligonal para los personajes y texturas increíbles aplicadas con exquisito detalle tanto en personajes como en escenarios. Se ha hecho especial hincapié en los juegos de luces. La sombra de Link es un buen ejemplo: cambia de posición en función del ángulo de luz. Y las antorchas crean una atmósfera única para disfrutar a tope.

LOS MOVIMIENTOS
Es bastante posible que no controlemos las cámaras, sino que la perspectiva cambie solita en función de la acción. Habrá tres puntos de vista para seguir la aventura: overhead (al estilo de los otros Zelda), action (una vista casi subjetiva) y still (estilo cine, mezclando imágenes y cámaras).

EL SONIDO
La música nos sumergirá en el juego. Se han implementado voces para los diálogos que se acompañarán de cajas de texto por supuesto en japonés. En la versión americana estarán en inglés, pero todavía no sabemos si en la nuestra hablarán en español.

¿DE VUELTA A HYRULE?
Las imágenes son realmente nuevas pero lo que hay dentro recuerda a otras aventuras de Zelda. Sí, volvemos al reino mágico de Hyrule.











FANTÁSTICA SENSACIÓN
Se nos hace la boca agua pensando en lo que va a dar de sí un cartucho que al 70% ofrece pantallas así de espectaculares. ¿Qué no hará pues el 64DD?









Es una MASCOTA VIRTUAL Es la última fiebre que viene de JAPÓN

TAMAGOTCHI

A Bandai le sonríen las buenas ideas. La compañía japonesa es responsable de los juguetes de Caballeros del Zodiaco, Power Rangers o las Tortugas Ninja, productos que han arrasado en todo el mundo. Ahora tiene entre manos una cosita llamada **Tamagotchi**. Su carta de presentación es **14 millones de unidades vendidas en Japón**. Una fiebre. No nos preguntéis qué tiene este Tamagotchi para conquistar de forma tan fulminante al personal, mejor leedlo vosotros mismos...

Un Tamagotchi es una especie de **huevo cibernético** que tiene una pantalla de **cristal líquido** y **tres** pequeños **botones**. Dentro vive una **criatura entrañable** que, según esta historia, ha venido desde muy lejos, desde otro planeta, para conquistar el corazón de los terráqueos... y el bolsillo, ya que tiene el **tamaño de un llavero** e incluso una cadenita para transportarlo cómodamente.

Tan pronto se instala entre nosotros, el Tamagotchi necesita **cuidados** y **atenciones**. Tendremos que alimentarle, jugar con él, limpiarle cuando haga sus necesidades o curarle si se pone malito. Todo, a través de los tres botones que funcionarán como un **interface de comunicación** con el Tamagotchi. Por su parte, **él hablará con nosotros** mediante unos pitidos que emitirá cada vez que necesite que le echemos un ojo.

Según cómo le cuidemos, el Tamagotchi **crecerá de forma diferente**. Podemos hacer de él una criatura activa, bien criada y muy simpática o un crápula que se acuesta y se levanta tarde, o un niñato mal criado, feo y odioso.

En el más optimista de los casos, un Tamagotchi permanece 28 años de su planeta, **28 días** terrestres, entre nosotros. Puede que decida irse antes, cosa que sucederá si se siente insatisfecho con nuestras atenciones. En ambos casos podremos adoptar una nueva mascota pulsando dos botones del huevo. Nacerá otra criaturita diferente. Y en nuestras manos estará que no se vaya tan pronto o que viva feliz y bien cuidado.

El Tamagotchi está ya a la venta al precio de **2.995 pts** (orientativo). Hay **muchos modelos distintos de huevos**, con diferentes colores y adornos, que podréis coleccionar. Y recuerda, **¡si no es un huevo**, no es un auténtico Tamagotchi!

Quédate con el nombre porque va a dar mucho que hablar. Tamagotchi. Son unas criaturas adorables con las que todos andan revolucionados. Una nueva especie de mascota que va a conquistar tu corazón -y tu bolsillo- a base de simpatía y cariño.



Cómo cuidar a tu Tamagotchi


Para **alimentar** a tu Tamagotchi, puedes darle comida o un caramelo.


Deberás apagar la **luz** cuando se duerma, Si no se deprimirá y...


Es fácil **jugar** con él. Sólo debes averiguar hacia dónde va a mirar.


Aplícale una **inyección** cuando veas una calavera junto a él.


Límpiale cuando haga sus necesidades. De lo contrario se sentirá sucio.


En la **báscula** vigilas el estado de salud, ánimo y grado de educación.


Una buena **regañina** a tiempo y evitarás que no quiera comer, ni jugar...

Un Tamagotchi nace, crece...







... Y a medida que va creciendo, también va cambiando de aspecto y carácter. Lo hará en función de cómo le hayamos cuidado. Puede salir activo y obediente, o ser un crápula caprichoso que no haga caso a nadie.

Hasta un niño sabría manejarlos

Utilízalo para **seleccionar** el **icono** que quieras activar. También sirve para decidir qué tipo de comida y para apagar o encender la luz.

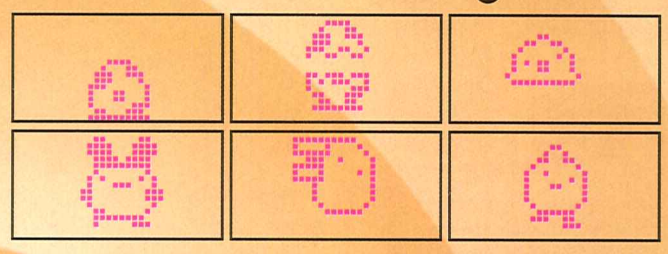




Acepta o confirma la **elección** que hayas hecho.

Cancela la selección. Pulsa para dejar de jugar, de alimentarle...

¿Qué es un conjunto de pixels animado? ¡Un tamagotchi!



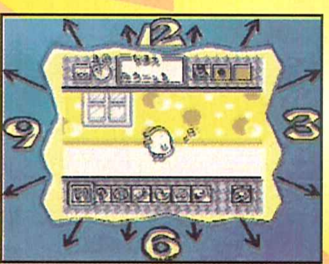
Así aparece un **Tamagotchi en pantalla**. En esencia no es más que un simpático conjunto de puntos, animado de forma brillante. Gráficamente no da para más, pero lo cierto es que es una auténtica delicia ver moverse al bichejo bajo el LCD.

Invasión de Tamagotchis y de lo que no es Tamagotchi



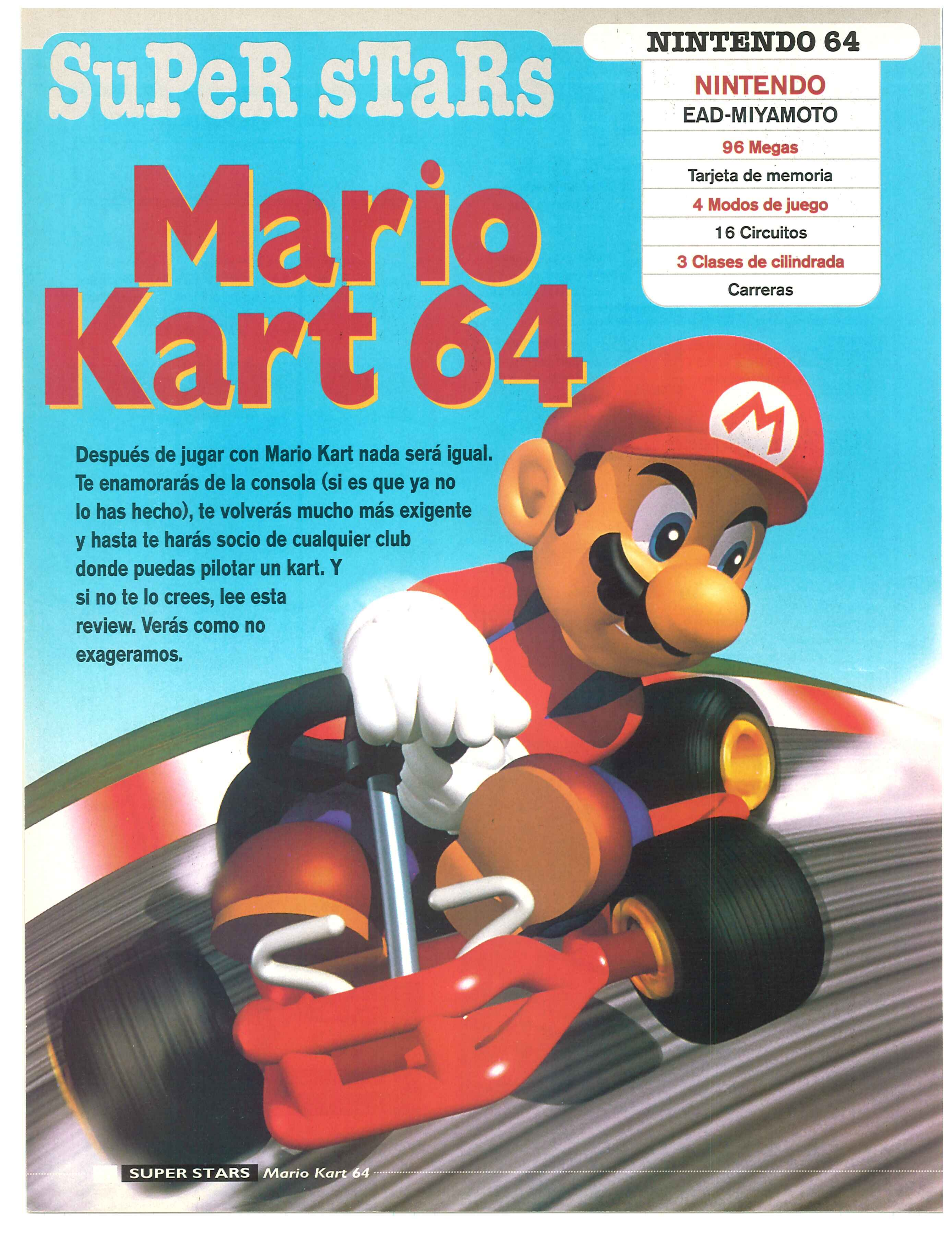
En Japón hay Tamagotchis hasta en la sopa (de Tamagotchi). Están en las camisetas, los teléfonos móviles y la ropa interior. ¿Qué apostáis a que en breve tenemos todo esto en España?

¡También en Game Boy y N64!



No sabemos exactamente de qué va, ni lo que hay que hacer, lo único que sabemos es que hay un juego de Tamagotchis para Game Boy, y que en breve **Bandai** va a lanzar uno para Nintendo 64.





NINTENDO 64

NINTENDO
EAD-MIYAMOTO
96 Megas
Tarjeta de memoria
4 Modos de juego
16 Circuitos
3 Clases de cilindrada
Carreras

Mario Kart 64

Después de jugar con Mario Kart nada será igual. Te enamorarás de la consola (si es que ya no lo has hecho), te volverás mucho más exigente y hasta te harás socio de cualquier club donde puedas pilotar un kart. Y si no te lo crees, lee esta review. Verás como no exageramos.

Sorpresas en los escenarios









TODO **IMAGINACIÓN**
Podéis recorrer cada circuito cien veces y seguir encontrando cosas nuevas. Imaginación y originalidad han sido otra vez las claves para diseñar unos trazados realmente impresionantes donde veréis dragones, atravesaréis cuevas, sortearéis ríos enormes...

Mario Jarl!

Si tú fueras Miyamoto y te hubieran encargado una nueva versión de Mario Kart para N64, ¿cómo te habrías planteado el tema? Quizá habrías elegido gráficos poligonales para los pilotos, o habrías añadido personajes nuevos; a lo mejor hasta te habría dado por dibujar karts guerreros cargados de metralletas y bombas. ¿Por qué no? Bien, pues suponemos que a Mr. Miyamoto se le pasaron por la cabeza esas iniciativas a la hora de poner en marcha el proyecto. Y ante el panorama de cambio agresivo, y **locura** en algún caso, decidió continuar con lo que triunfó, triunfa y triunfará: **el Mario Kart de siempre**.
Quiere decirse que para este juego el gurú ha optado por seguir una **fórmula conocida** a la que le ha pegado un buen baño gráfico. Eso es lo que cambia fundamentalmente desde el kart de 16 bits, la estética. Las demás líneas maestras se mueven sólo en **beneficio de la jugabilidad y la diversión**.

Lo que ofrece Mario Kart

La carrera se estructura en los mismos modos de juego de la versión 16 bits: **batalla, GP, Time Trial y Versus**. Las copas del modo GP también te sonarán: Mushroom, Flower, Star y Special. Esta vez cada una incluye 4 circuitos a cada cual más alucinante, divertido y trabajado. Algunos de estos **recorridos** son especialmente **brillantes**. El de la autopista, con tráfico pesado circulando, es sorprendente; y el de la pista sideral te demostrará de qué es capaz esta consola manejando transparencias. Además son bastante largos. Pero no te cansarás de correr, porque en todos encontrarás **algo diferente**.
A esa sensación de variedad contribuyen también los items. Se esconden tras grandes rombos multicolores y regalan **turbos, pieles de plátanos, inmunidad**...
Una de las cosas realmente nuevas del juego, diseñadas para **potenciar la jugabilidad**, es la participación de **cuatro pilotos en pantalla simultáneamente**. Ocurre en versus y en batalla. La pantalla se parte en cuatro trozos que permiten moverse con libertad y sentido de la orientación. Quizá se resienta la velocidad en el paso de imágenes, pero no lo notarás.

Render y nueva tecnología

A la carrera regresan los **8 pilotos** del universo Mario. Los grafistas han elegido **sprites renderizados** para darles forma, jugando con brillos, luces y colores llamativos. Los movimientos son suaves y realistas. El **control** también es **magistral** y se nota el efecto de un stick analógico que concede giros progresivos. El **sonido** es **puro Mario**. Algo infantiloide pero siempre divertido, con voces chillonas y melodías encantadoras.
En resumen, que tenemos lo mejor que se podía imaginar. Aún más jugabilidad y todo más bonito. Este Miyamoto es un monstruo.

▸ *JUAN CARLOS GARCÍA & JAVIER ABAD*





En Mario Kart vale prácticamente todo. Desde ponerse a rebufo del que va por delante hasta colocar trampas, pasando por echar de la cuneta o aplastar a los rivales.

Modo reverse





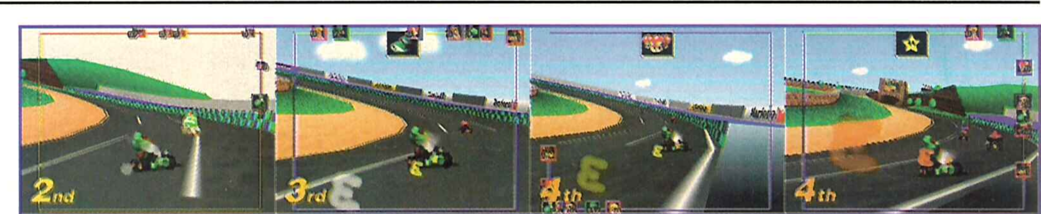
Si consigues el **oro en todos las copas** del modo GP, aparecerá una nueva opción, **extra**, que te permitirá recorrer todos los circuitos como si hubieran pasado por un **espejo**. Menos en **Kinopio Highway**, donde sí que circulas al revés (¡mira ese camión!).



Hay dos vistas para seguir la acción. Las dos desde detrás del kart, sólo que una algo más alejada. No hay opción de cámara subjetiva, pero tampoco nos preocupa. Tenemos lo suficiente para Lo disfrutar de los momentos más espectaculares del juego.

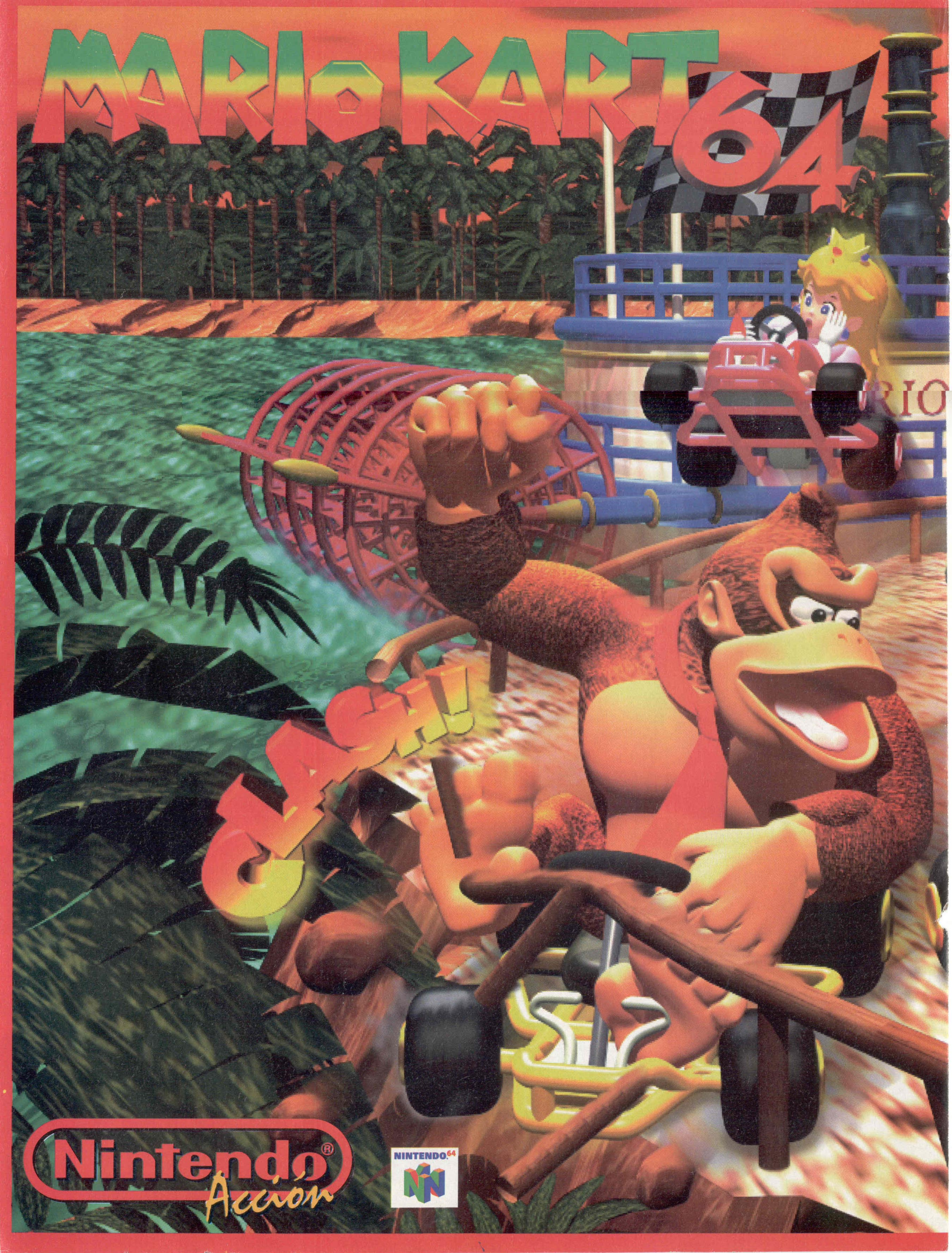


Domina el derrape

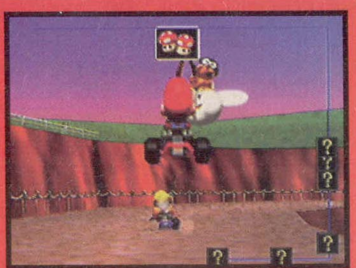


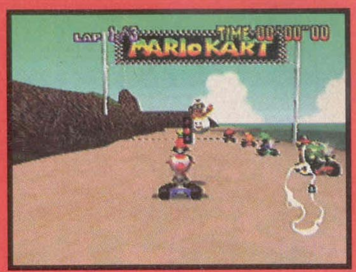
El power sliding consiste en salir disparado de las curvas, como si tuviéramos un turbo. Se consigue pulsando el botón de salto/derrape (R), antes de entrar en una curva. Luego, con golpes secos, mueves el stick de un lado al otro mientras ajustas la posición de giro. Así hasta que salga el humo naranja y una voz exclame Perfect! Practica en el circuito de Luigi, los giros son ideales para ejercitar ese giro turbinizado.


ASH
SCAL
NINTENDO64

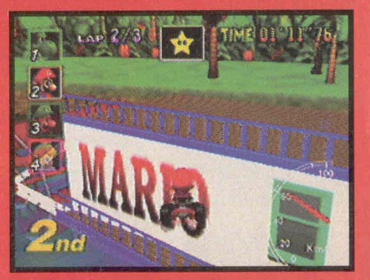


MARIO KART 64
CLASH!
Nintendo
Acción
NINTENDO64

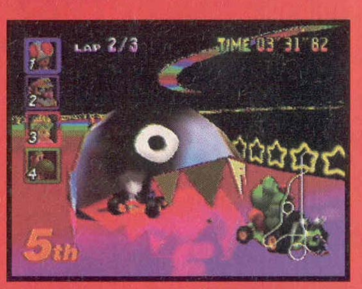



MARIO KART
TIME 00'00"00


LAP 2/3
TIME 01'55"87
6th


LAP 2/3
MARIO
2nd


LAP 2/3
TIME 01'37"23


LAP 2/3
TIME 03'31"82
5th


LAP 1/3
TIME 00'07"03
2nd


BLAST
CORPS
BACKLA
Nintendo
Acción

¡¡Turbo-salida!!



Otra **triquiñuela** de excelentes resultados. En la línea de meta, cuando esté a punto de empezar la carrera, espera a que la **segunda luz del semáforo** se apague y pulsa rápidamente el botón de **acelerar**. Si lo haces en el momento justo, tu **kart saldrá disparado.**

Cómo ser un pillo en Mario Kart



No es cuestión de ponernos a desvelar aquí todos los secretos de Mario kart, pero bueno, tampoco pasa nada por enseñarte unas cuantas triquiñuelas para que vaciles delante de los amiguetes. Por ejemplo, ¿qué te parece una ración de atajos para ganar siempre dando menos vueltas que los demás?

En Kalimari Desert, puedes colarte por el túnel del tren y ganar una vuelta completa. Tienes que activar una "Super Star" justo a la entrada del túnel.

En Koopa Troopa Beach está el atajo más obvio de todo el juego. Una pequeña cueva, tras un espectacular salto, que da a una catarata.

En Wario Stadium también hay truco. Justo después de la línea de meta hay tres montículos. Utiliza un turbo para coger fuerza y aprovecha los montículos para saltar sobre la valla que delimita el circuito. Aparecerás al otro lado de la pista y te habrás ahorrado unos cuantos giros.

En Rainbow Road ganarás 30 segundos si haces lo siguiente con mucho tiento. En lo alto de la colina, después de la meta, haz un giro brusco a la izquierda y activa un turbo champiñón. Si giras en el momento justo y en el ángulo correcto, saltarás al vacío y caerás en la pista de abajo.

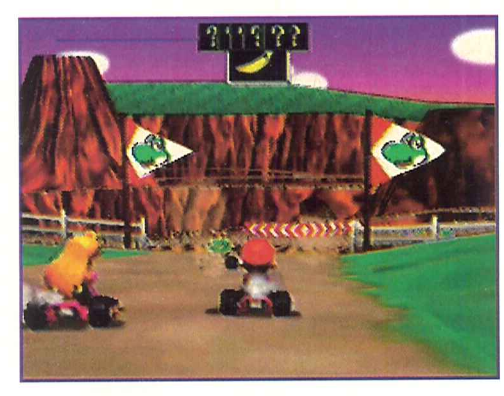
En Mario Raceway hay un truco para recorrer el circuito en menos de 1 minuto. Lo que pasa es que tiene tela. Bien, a ver si lo explicamos: Primero, necesitas un champiñón y luego saltar sobre el muro central del circuito. Exactamente justo antes del cuarto giro. Aparecerás cerca del gran tubo verde. Si lo logras y además conduces bien, eso, que en un minuto.







¡PARA PARTIRSE DE RISA!
Hay mil puntos súper graciosos en Mario Kart. Da risa ver a Toad con el agua al cuello, dejar planchado a Bowser, leer el ruido que despiden los motores o ver a Yoshi con la cara pegada a una bandera, como para marcar territorio.

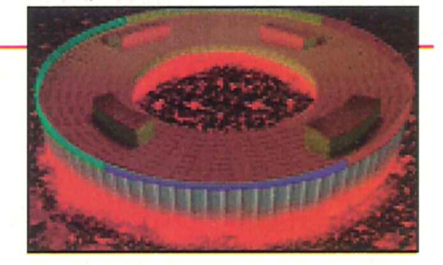


EL MUNDO POR MONTERA
¿Un lubricante llamado Yoshi 1?, ¿cómo que tabaco Marloro?, ¿y ese pez globo qué pinta ahí? Detalles tan divertidos abundan en los circuitos de MK.

Conoce los circuitos, saldrás ganando

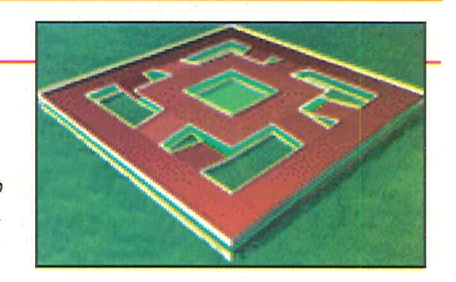
BATTLE MODE

Big Donut



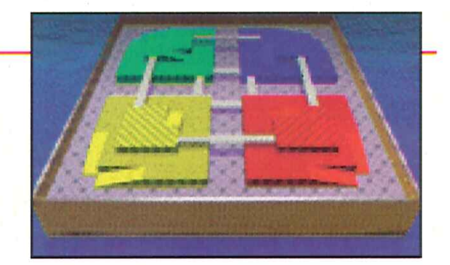
*Como su propio nombre indica, es un **redondel con un agujero en el centro**. Estira el dedo y... La **superficie** del circuito está **inclinada** hacia abajo y alrededor hay unos **muros** donde podrás esconderte de los rivales.*

Double Deck



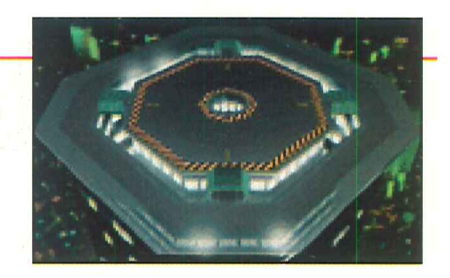
*Es el más **amplio** y **enrevesado** de los campos de batalla. También se estructura en niveles y secciones aunque no de diferentes colores. Nos recomiendan probar con **cuatro jugadores**, aunque sólo hay **14 items** y están muy repartidos.*

Block Fort



*Tiene **tres niveles de plataformas** unidos por rampas y carreteras elevadas. Cada nivel es de un color, asi localizarás rápidamente a los rivales. Hay **16 items** repartidos por el circuito, y recuerda que si los lanzas desde arriba, harán efecto abajo.*

Skyscraper



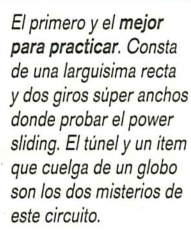
*Toma ya, ahora nos las vemos en lo alto de un rascacielos. **Si te caes**, ya puedes decir adiós a uno de tus globos. Y ya que la cosa va de resistencia, elige a los **corredores más pesados**. Hay sólo **12 items**, lo justo para un recorrido tan pequeñín.*

MUSHROOM CUP 1

Luigi Raceway



***Nivel:** principiante.*
***Dificultad:** baja.*
***Tiempo récord:** 1:43.35*



717 m

*El primero y el **mejor para practicar**. Consta de una larguisima recta y dos giros súper anchos donde probar el power sliding. El túnel y un item que cuelga de un globo son los dos misterios de este circuito.*

Moo Moo Farm



***Nivel:** principiante.*
***Dificultad:** baja.*
***Tiempo récord:** 1:18.70*

527 m

*Tiene forma de huevo deformado. O sea, una **gran curva** de anchas dimensiones y muchos baches. Uno bichos te dejan claro enseguida por dónde circular. Y ojo con el puente. Es más grande lo que parece.*

Koopa Troopa Beach

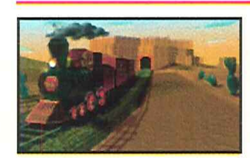


***Nivel:** principiante.*
***Dificultad:** baja.*
***Tiempo récord:** 1:30.92*

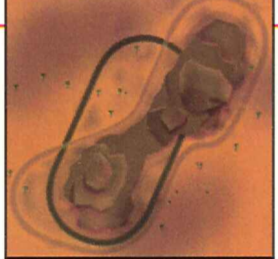
691 m

*Transcurre en un playa desierta. Con el mar y las olas a un lado, y rocas y palmeras como obstáculos más significativos. Unas **bonitas rampas** en teoria dan acceso a items y en la práctica son peligrosas.*

Kalimari Desert



***Nivel:** principiante.*
***Dificultad:** baja.*
***Tiempo récord:** 1:53.32*



753 m

*El típico circuito del scalextric, sólo que más seco, abrupto y ¡con un tren! El **expreso N64** cruza dos veces por aquí. No hay paso a nivel con barrera, asi que ojo al freno si no quieres tragarte la máquina.*

FLOWER CUP 2

Toad´s Turnpike



***Nivel:** amateur.*
***Dificultad:** media.*
***Tiempo récord:** 1:46.84*

1.036 m

*Esta vez **no estamos sólos**. Los karts se las ven con camiones y coches que debes esquivar. El tráfico pesado pone las cosas difíciles en un circuito donde tendrás que buscar los items en el arcén.*

Frappe Snowland



***Nivel:** amateur.*
***Dificultad:** alta.*
***Tiempo récord:** 1:17.57*



734 m

*Pista helada pero poco resbaladiza, poblada de **muñecos de nieve** que te incordiarán bastante. El recorrido es algo enrevesado y tiene una curva súper confusa, presidida por el gran muñeco de nieve.*

Choco Mountain



***Nivel:** amateur.*
***Dificultad:** alta.*
***Tiempo récord:** 1:46.84*

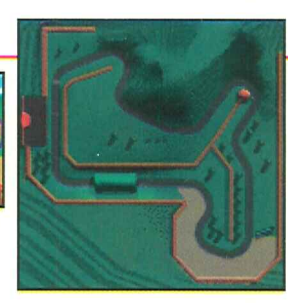
687 m

*Uno de los **recorridos** más **exigentes**. El terreno es rocoso y abrupto e incluye túneles, saltos, rocas que caen y hasta un lago. Hay un momento en que la carretera transcurre a dos niveles. No te caigas abajo o...*

Mario Raceway

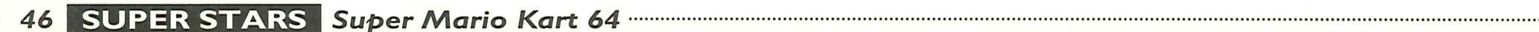


***Nivel:** amateur.*
***Dificultad:** alta.*
***Tiempo récord:** 1:17.57*



567 m

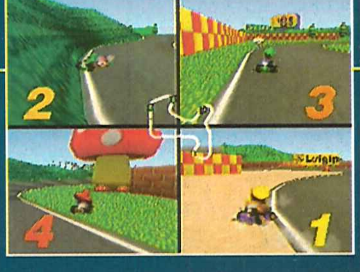
*El escenario tiene **estética Fórmula 1**, con su asfalto, boxes, curvas y giros tortuosos. La pista es además muy estrecha y está flanqueada por plantas "piraña" que ralentizarán tu marcha. ¿Sólo para valientes?*



Modos de juego















PARA UNO, DOS, TRES O CUATRO PLAYERS

Tú y tus amiguetes podéis correr entre vosotros, contra el crono o simplemente partiros la cara... en el kart. Si elegís GP, toca carrera para uno o dos. En el versus, a ver quién es más rápido de los dos o cuatro. Y en batalla, todos contra todos, mínimo dos.

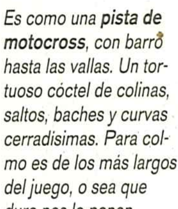
STAR CUP 3

Wario Stadium





Nivel: profesional.
Dificultad: media.
Tiempo récord: 4:01.24



1.591 m

*Es como una **pista de motocross**, con barro hasta las vallas. Un tortuoso cóctel de colinas, saltos, baches y curvas cerradísimas. Para colmo es de los más largos del juego, o sea que duro nos lo ponen.*

Sherbet Land



Nivel: profesional.
Dificultad: alta.
Tiempo récord: 2:04.02

756 m

*La mayor parte de la carrera transcurre en las orillas de un lago helado. El centro es una trampa de agua para los que se pasan de frenada. La pista está **infestada de pingüinos** que congelarán tu avance.*

Royal Raceway

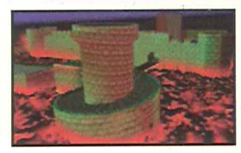


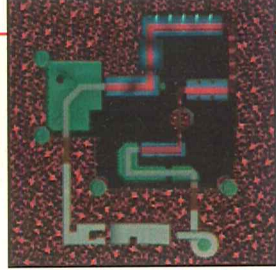
Nivel: profesional.
Dificultad: media.
Tiempo récord: 2:36.59

1.025 m

*Situado junto al famoso castillo de Mario, sin duda es el **recorrido más elaborado** del juego. Primero porque es de los más bonitos, y luego porque penaliza la falta de concentración y los movimientos torpes.*

Bowser´s Castle





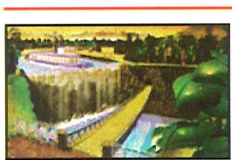
Nivel: profesional.
Dificultad: alta.
Tiempo récord: 1:50.75

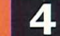
777 m

*De los más **completos**. Trampas, dragones que echan fuego, bloques de piedra en mitad de la pista y lava. No es un circuito para velocistas, sino para habilidosos que no le tengan miedo a nada.*

SPECIAL CUP 4

D.K.´s Jungle Parkaway





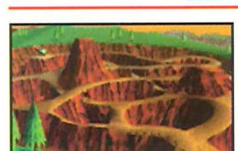


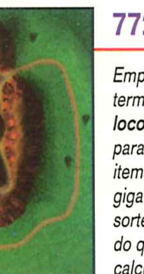
Nivel: experto.
Dificultad: media.
Tiempo récord: 1:58.34

893 m

*Corremos en plena jungla, rodeados de monos que tiran cocos cuando salimos de la pista. Es un **recorrido agradable** que sin embargo presenta la curva más cerrada y peor indicada de todo el juego.*

Yoshi Valley





Nivel: experto.
Dificultad: extra.
Tiempo récord: 1:38.44

772 m

*Empieza **inocente** y termina en un **laberinto loco**, con muchas pistas para perderse. No hay items, pero sí un huevo gigante que tendréis que sortear. Es tan enrevesado que la CPU no puede calcular las posiciones.*

Banshee Boardwalk



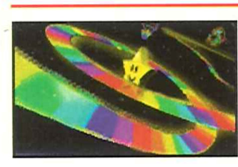


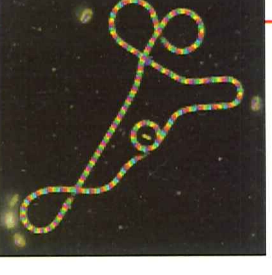
Nivel: experto.
Dificultad: extra.
Tiempo récord: 1:52.49

747 m

*Transcurre a medias entre un embarcadero y una casa de piedra de las de al lado del cementerio. El terreno es deslizante y además aparecen unos **fantasmas** que te obligarán a pisar el freno.*

Rainbow Road





Nivel: experto.
Dificultad: baja.
Tiempo récord: 4:58.06

2.000 m

*El **recorrido más largo**. Te dará la impresión de que el circuito no se acaba nunca, por mucho que los fantasmas intenten alegrarlo. Céntrate en correr a tope: casi no hay obstáculos y es imposible salirse.*

Estrategias imprescindibles para jugar mejor en Mario Kart

Aquí van algunos consejos, pistas y sugerencias para conducir mejor, más rápido y seguro en Mario Kart.

- *Puedes dar marcha atrás presionando abajo en el mando más botón B.*
- *Cuando te atasques con algún muro, prueba a pulsar A + B y mueve el stick.*
- *Para llevar el item pegado al coche (sólo caparazones, bananas y bloques falsos), presiona y mantén el gatillo. Suelta cuando quieras "dejarlo".*
- *Para lanzar la banana hacia delante, haz arriba y presiona Z.*
- *Para disparar hacia atrás los caparazones verdes, pulsa abajo en el stick y botón Z.*
- *Si no quieres resbalar con las pieles de plátano diseminadas por la pista, pulsa B justo en el momento de pisarlas.*
- *Trata de mantenerte siempre en la pista. Si te vas del recorrido, primero disminuirá tu velocidad, y segundo serás atacado por castores, monos y otros animalejos.*
- *Utiliza el power sliding, el derrape especial que comentamos en uno de los recuadros, cada vez que puedas. Quizá al principio no sepas dónde y cuándo ponerlo en práctica, tranquilo, pronto te conocerás al dedillo todos los circuitos.*
- *¿Has oído hablar del "rebufo"? Ya sabes, colocarse justo detrás de otro kart para que "te quite el aire". Pues aquí también podrás aprovecharte del kart que va delante para ganar velocidad a su costa y luego, en el momento oportuno, pegarle "una lijada" sin contemplaciones.*
- *Intenta dejar los bloques falsos junto a los de verdad. Seguro que alguien se los traga. Pero recuerda dónde los dejaste, no vayas a ser tú el que caiga en la trampa.*

Objetos para ganar

PLÁTANO

Ojo, resbala

SETA ROJA
Un turbito

CAPARAZÓN ROJO

Misil perseguidor

CORAZA VERDE

Para ataque y defensa

SETAS ROJAS


Triple turbo

CORAZAS ROJAS
Tres misiles buscadores

CAPARAZONES VERDES
Sirve de escudo o proyectil

ESTRELLA

Inmunidad temporal

FANTASMA

Roba ítems a los demás

ITEM FALSO
Un obstáculo sorpresa

RÁCIMO DE PLÁTANOS

Dispáralos y arrasarás

RAYO

Disminuye tu tamaño

SETA NARANJA
Turbo temporal

CORAZA DE PINCHOS
Ataca al primero

Hay 4 items que no aparecían en el Mario de SNES: triple caparazón, hilera de plátanos, concha con pinchos y falsos.











LAKITU AL QUITE
La genial nubecilla de Mario 64 también se encarga de la cámara en Mario Kart. Además de seguir la retransmisión, el colega hará labores de coche escoba. Nos recogerá del agua o de la lava para ponernos de nuevo en la pista.


nO eStá En acCióN
Que no haya diez circuitos más para seguir disfrutando con este juegazo.

eStá En acCióN
La jugabilidad vuelve a explotar. Los circuitos están llenos de sorpresas.

¿Un "debug" o un caradura?



Ya te hemos contado que hay una serie de atajos con los que puedes ahorrarte un tiempo precioso en la carrera. Pero esto que hemos encontrado va más allá del atajo, de hecho parece un "debug" (un fallo), convertido en truco. Sucede en DK Jungle, justo antes de la línea de meta. Cuando vayas a salir de la cueva, salta hacia el borde izquierdo de la "puerta". Hazlo justo en el filo. Unos segundos después Lakitu te recogerá y te pondrá en la línea de llegada. Todo normal, hasta que veas el contador. Una vuelta menos para los listos.

Los chicos de Mario Kart



Mario: Clase MEDIA. Un **kart del montón**. No acelera demasiado, no pierde velocidad en los derrapes y tampoco se ralentiza fuera de pista. Un buen piloto para empezar.

Luigi: Clase MEDIA. Un **todoterreno** que se adapta rápidamente a cualquier pista, pero resulta insuficiente cuando ya llevas algún tiempo jugando.

Peach: Clase LIGERA. Estos coches pesan poco, o sea que **aceleran mejor** y no pierden tiempo en circuitos virados. La princesa conduce el kart más pesado entre los ligeros.

Toad: Clase LIGERA. Más o menos igual que el de la princesa, aunque éste más manejable. Es el **mejor del juego**.

Yoshi: Clase LIGERA. **Perfecto** en aceleración e ídem en **manejabilidad**. Este tipo de coches es insuperable incluso fuera de pista.

Donkey Kong: Clase PESADA. **Contundentes**. ¡Que se aparten los trastos ligeros o serán aplastados por este tractor! Ah, pero haz lo posible por no salirte de la pista o adiós carrera.

Wario: Clase PESADA. Acelera poquito, pero cuando alcanza su **velocidad punta es imparable**. No fuerces el power sliding, es posible que pierdas más de lo que ganes. Es el mejor coche para el modo GP.

Bowser: Clase PESADA. **El más pesado**. Al máximo es el mejor. Pero ándate con cuidado en los giros. Si apuras el derrape, perderás el control.

¿Obstáculos?











SÁLVESE QUIEN PUEDA
Los obstáculos más increíbles de la galaxia se interponen entre la meta y nuestro kart en casi todos los circuitos. Desde un barco del Missisipi hasta una planta piraña, pasando por un comecocos enorme. Haz el favor de no toparte con ellos.

Opciones y datos





AL GRANO
Pocas opciones de las típicas. El sonido, manejo del pak de memoria y una visual a los records de todos los circuitos. Se accede con los botones L y R.

El Análisis

•**La opción de cuatro jugadores simultáneos** rompe la barrera de la jugabilidad. Una pena que no funcione en el modo Grand Prix. Eso casi, casi le habría asegurado el 100%.
•**La estructura general** es muy próxima a la del kart de 16 bits. ¿Ventaja o inconveniente? Para nosotros, una ventaja, aunque puede que echéis de menos alguna innovación.
•**El tratamiento gráfico** es impresionante. Desde los pilotos, tan majos y tan renderizados, hasta los circuitos, en especial el de Donkey que es todo un espectáculo de detalles.
•**Sobresaliente para** el control. Es fácil adaptarse a cada kart y el stick analógico nos pone la acción en bandeja.

Gráficos	96
Sonido	93
Movimientos	94
Jugabilidad	97
Entretenimiento	97
TOTAL	95



INTERPLAY
BLIZZARD
8 Megas
1-2 Jugadores
31 niveles
Passwords
0 Niveles de dificultad
Acción - Estrategia

Lost Vikings 2

Disculpe, ¿por dónde se va a Escandinavia?

Cómo son estos vikingos. Más de dos años después de su primera aventura, han vuelto a desaparecer de la noche a la mañana sin excusa aparente. Afortunadamente, este nuevo extravío supone la reaparición de uno de los mejores títulos de estrategia para SNES. Hablamos, por supuesto, de Lost Vikings 2.

La idea básica de esta secuela continúa siendo alternar el control de los tres personajes para conseguir llevarlos a la salida del nivel. Tenéis que combinar sus diferentes habilidades para superar todos los obstáculos. Y puede que deshaceros de un enemigo no os cueste mucho, pero superar algunos puntos del escenario castigará seriamente vuestro cerebro.

Buenas novedades

Pero Lost Vikings 2 no se limita a repetir la fórmula de su antecesor, sino que también incorpora varias





Los nuevos dan más juego. *La presencia de dos nuevos personajes, unida a las habilidades que han adquirido los tres vikingos, aumenta las posibilidades de movimiento y pone la jugabilidad por las nubes.*

Tres tipos muy hábiles

Baleog: Armado y peligroso



Coger objetos: Alargando su brazo biónico puede alcanzar items que están fuera del alcance de sus compañeros.



Colgarse del techo: Como no puede saltar, tiene que utilizar su brazo para cruzar precipicios.



Zurrar a los enemigos: Es el único vikingo capaz de hacerlo. Dispone de una espada láser y, ¡cómo no!, de su brazo.

Erik: La avanzadilla exploradora



Dar cabezazos: Erik usa su dura cabezota como ariete para atravesar muros y abrir el camino a sus compañeros.



Bucear: Es el único vikingo que no se ahoga cuando cae al agua. Buceando llega a lugares inaccesibles para el resto.



Saltar: Gracias a su agilidad puede dar saltos prodigiosos y activar sus cohetes en pleno salto para llegar más alto.

Olaf: El mejor ataque es una buena defensa



Planear: El escudo no sólo protege a sus colegas, además puede utilizarlo para planear en las caídas.



Empequeñecer: Olaf tiene el poder de menguar de tamaño a su antojo para atravesar los sitios más difíciles.



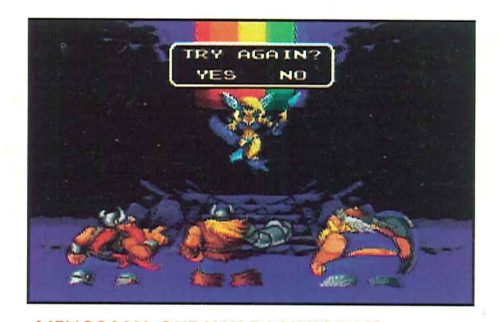
Tirarse pedos (con perdón): Pues sí, ser un guarrete tiene su utilidad. Aquí, por ejemplo, romper muros.

Sólo no puedes, con amigos sí. Saber qué personaje debe avanzar en cada momento e ingeniároslas para que trabajen en equipo son las claves del éxito.



nO eStá En acCióN

Que no haya puntos para salvar el avance. Que los textos estén en inglés.

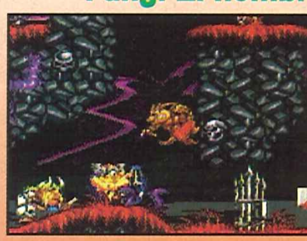


¡MENOS MAL QUE HAY PASSWORDS!
Para pasar un nivel tenéis que conseguir que los tres personajes lleguen hasta el final. En cuanto perdéis a uno os toca comenzar de nuevo, así que el juego resultaría casi imposible sin passwords.



Compañeros de viaje

Fang: El hombre-lobo



Escalar: Fang puede saltar y trepar por cualquier pared que se encuentre en su camino.

Dar zarpazos: Esta forma de ataque sirve para reforzar el poder ofensivo de los vikingos.



Scorch: El dragón verde



Volar: El aire no tiene secretos para él. Además puede bajar planeando lentamente.

Escupir fuego: Utiliza sus alas, y su mal aliento, para atacar los objetivos más elevados.



novedades que elevan todavía más la jugabilidad. Para empezar, **Olaf, Baleog y Erik han ganado nuevos movimientos**, aunque eso es un arma de doble filo: otorgan más capacidad de maniobra, pero los niveles ganan en complicación. Además, se han añadido al grupo dos nuevos acompañantes, un **dragón** y un **hombre-lobo**, aunque sólo intervengan tres personajes a la vez. Por último, ahora hay que recoger tres items para completar cada nivel. Todo está pensado para que tengáis que calcular hasta el más mínimo movimiento, porque un sólo fallo puede obligaros a repetir todo desde el principio. Son cosas de la dificultad progresiva, que avanza desde el modo tutorial de la primera fase hasta las enormes complicaciones de la última.

El juego es todo un **reto estratégico**, tiene mucho sentido del humor, tanto en los gráficos como en los diálogos (aunque todos los textos están en inglés), y resuelve el control de los tres personajes de una forma muy simple. Si aceptáis ir en su ayuda, los vikingos os recompensarán con una **aventura larga y adictiva**.

▸*JAVIER ABAD*



eStá En acCióN

Que haya cinco personajes. Las situaciones son ingeniosas y adictivas.

Un día en la vida de tres vikingos



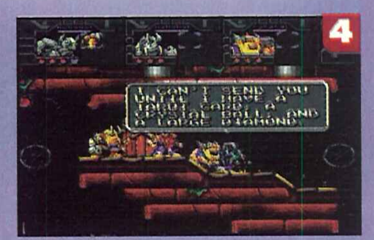
1 — Erik, el explorador, es el primero en entrar en acción. Tenéis que hacer que se dé un chapuzón para **encontrar una bomba** bajo el agua.



2 — Ahora que tiene la bomba, Erik debe colocarla delante del muro para romperlo y así **alcanzar el interruptor** que hay detrás.

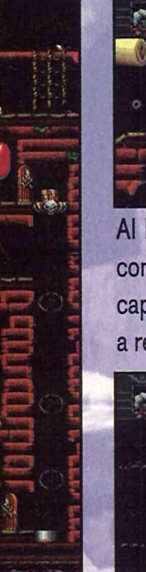


3 — Gracias al trabajo de su compañero, Olaf y Baleog pueden seguir adelante. El escudo de Olaf les protege de los **disparos del cañón**.



4 — La hechicera les puede enviar a la siguiente fase, pero necesita tres ingredientes para **preparar la pócima mágica**. ¡A por ellos!







5 — Al llegar a este sistema de poleas comienza el **trabajo en equipo**. La capacidad de salto de Erik vuelve a resultar fundamental.



6

9 — Los vikingos han **recogido los tres items** por el camino. Sólo queda subir para que la hechicera les prepare el viaje al próximo nivel.



8 — ¡¡Uff!! Una bajada muy peliaguda que Olaf solventa **planeando con el escudo**. Sus colegas descienden agarrándose a las cuerdas.



7 — **Hora de luchar**. Protegido de los golpes del enemigo por el escudo de Olaf, Baleog saca a relucir toda la fuerza de su brazo biónico.



6 — Ahora Olaf **presta su escudo** para que Baleog pueda pasar agarrado a la cuerda. Después, Olaf **se hace pequeño** para poder avanzar.

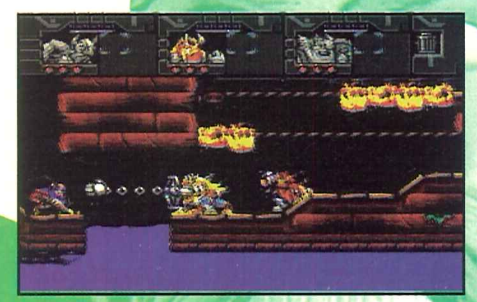
La vuelta al juego en cinco mundos





TRANSILVANIA
Siete niveles que sirven de entrenamiento para el resto de fases. Podréis practicar los movimientos de los personajes y aprender a superar los obstáculos más básicos.

FANTASIA
Los escenarios están llenos de caballeros con armadura, magos y dragones. Aquí conocéis a **Scorch y a Fang**, los dos personajes que os acompañan durante el resto del viaje.



BARCO PIRATA
La situación comienza a complicarse cuando llegáis a este **mundo lleno de piratas agresivos** y cañones que disparan.



LA JUNGLA
Cambian los escenarios y la **dificultad sigue subiendo**. La oscuridad es vuestro enemigo a menos que encontréis una antorcha.



EL FUTURO
Antes de llegar a vuestro destino tenéis que atravesar los seis niveles de este mundo. **Tomator, el jefe final**, también os espera aquí.









Los programadores han resuelto el problema de simultanear el control de los tres vikingos de una forma sencilla y cómoda: los botones L y R trasladan la acción de un personaje a otro.

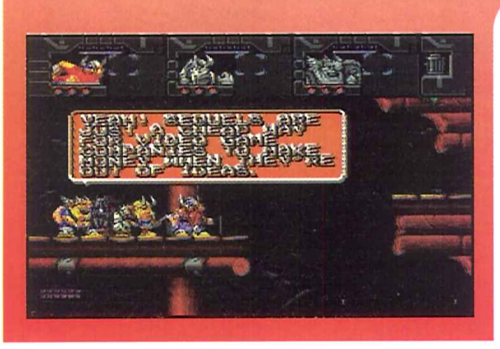


Con esta nueva aventura de Olaf, Baleog y Erik regresa a las pantallas uno de los mejores juegos de estrategia que podáis encontrar en el catálogo de Super Nintendo.

Perdidos, pero con buen humor



Los vikingos van dejando caer gotas de su sentido del humor a lo largo del juego. Por ejemplo, si tardáis en pasar un nivel, os sueltan que acabarán la tercera entrega del cartucho antes de que lo logréis (imagen superior). Abajo se quejan de que las secuelas sólo sirven para que las compañías sin nuevas ideas sigan ganando dinero.





***Un ítem siempre viene bien.** Los objetos que encontráis en los escenarios os sirven de gran ayuda para rellenar vuestra energía en los momentos complicados.*

El Análisis

•**Un juego para los amantes de la estrategia**. Aunque tiene dosis de acción, sólo los más inteligentes consiguen avanzar.
•**Los nuevos movimientos** de los vikingos y la aparición de dos personajes no sólo añaden interés a la acción sino que además aumentan la jugabilidad.
•**El control exige** utilizar todos los botones del mando, pero no se hace nada complicado. Sólo se necesita un poco de práctica para dominarlo.
•**Los gráficos tienen detalles** graciosos, pero no destacan especialmente. Da igual: estamos ante uno de esos juegos en los que lo importante es pasárselo en grande.

Gráficos	83
Sonido	82
Movimientos	90
Jugabilidad	93
Entretenimiento	93
TOTAL	89

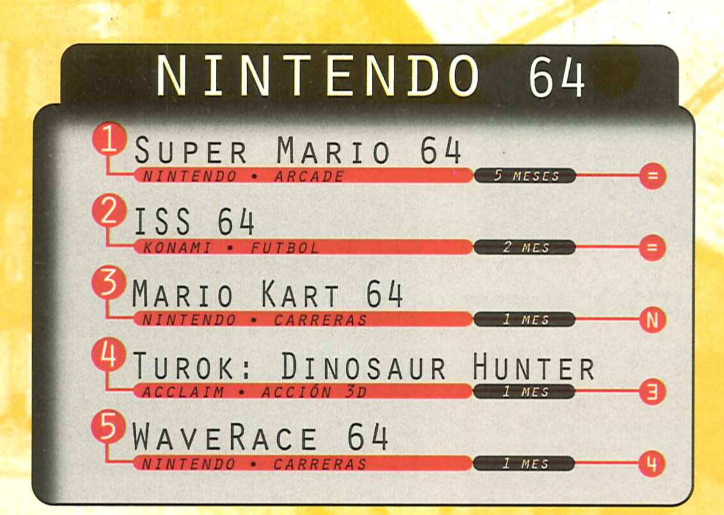
EL PULSO

¡MARIO, DONDE VAS, TRIUNFAS!

¿Qué tendrá este Mario, qué tendrá, para que todo lo que haga le salga tan bien? Sí, ya sabemos que esto no es nuevo, que también en NES, en la Super y en portátil ha brillado siempre con luz propia. Pero es que en N64 se ha salido. Su aventura es un alucine, un prodigio de la técnica, y su carrera de karts es como para pegarse a la consola y no despegarse jamás. Por eso Mario se reserva dos plazas en el podio de nuestro pulso. Y es que donde va, triunfa.



Mario Kart Nintendo 64



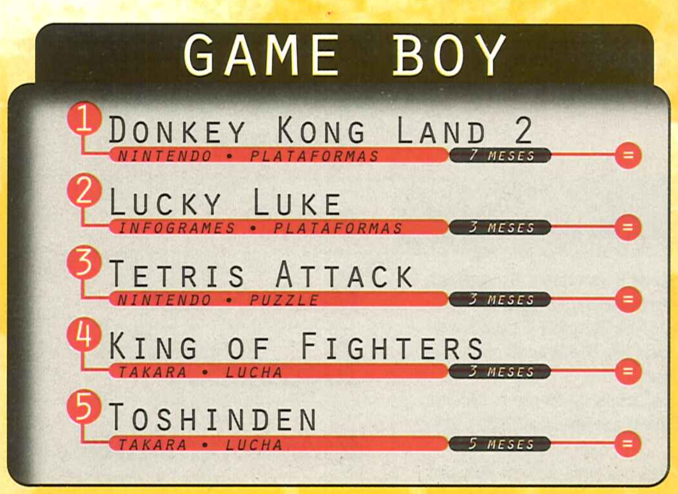
NINTENDO 64

1	Super Mario 64	Nintendo • Arcade	5 meses	=
2	ISS 64	Konami • Futbol	2 mes	=
3	Mario Kart 64	Nintendo • Carreras	1 mes	N
4	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	1 mes	3
5	WaveRace 64	Nintendo • Carreras	1 mes	4



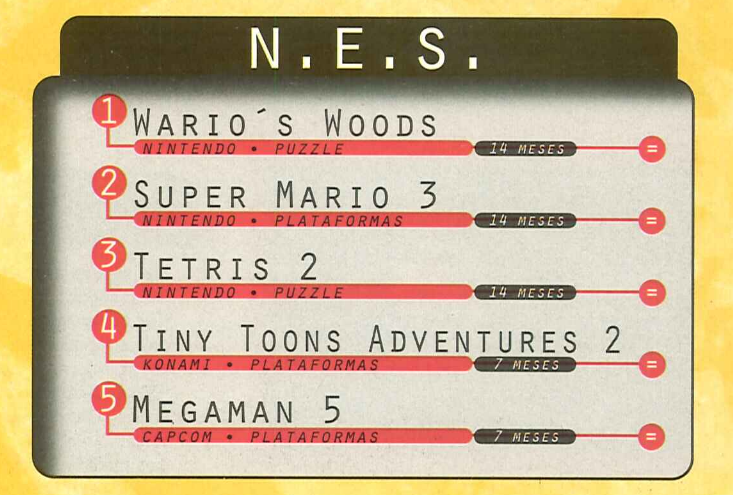
SUPER NINTENDO

1	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	3 meses	=
2	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	3 meses	=
3	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	4 meses	=
4	Tintín y El Templo del Sol	Infogrames • Avent./Plataf.	3 meses	=
5	Lost Vikings 2	Interplay • Acción/Estrategia	1 mes	N
6	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	2 meses	=
7	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	1 mes	5
8	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	1 mes	7
9	Secret Of Evermore	Nintendo • RPG	1 mes	8
10	Winter Gold	Nintendo • Deportes	1 mes	9



GAME BOY

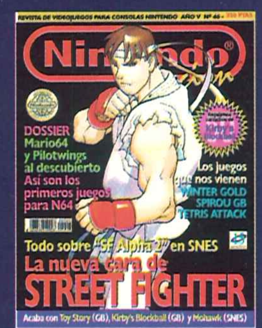
1	Donkey Kong Land 2	Nintendo • Plataformas	7 meses	=
2	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	3 meses	=
3	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	3 meses	=
4	King of Fighters	Takara • Lucha	3 meses	=
5	Toshinden	Takara • Lucha	5 meses	=



N.E.S.

1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	14 meses	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	14 meses	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	14 meses	=
4	Tiny Toons Adventures 2	Konami • Plataformas	7 meses	=
5	Megaman 5	Capcom • Plataformas	7 meses	=

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island



NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintín en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



NA 48. Guías: Tintín en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



NA 49. Guías: Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintín en el Tibet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintín: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintín: El Templo del Sol



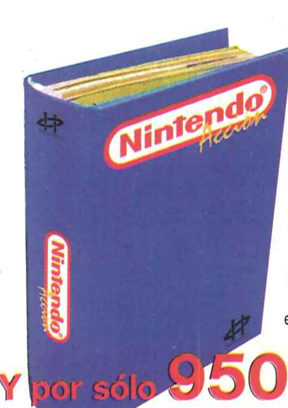
NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

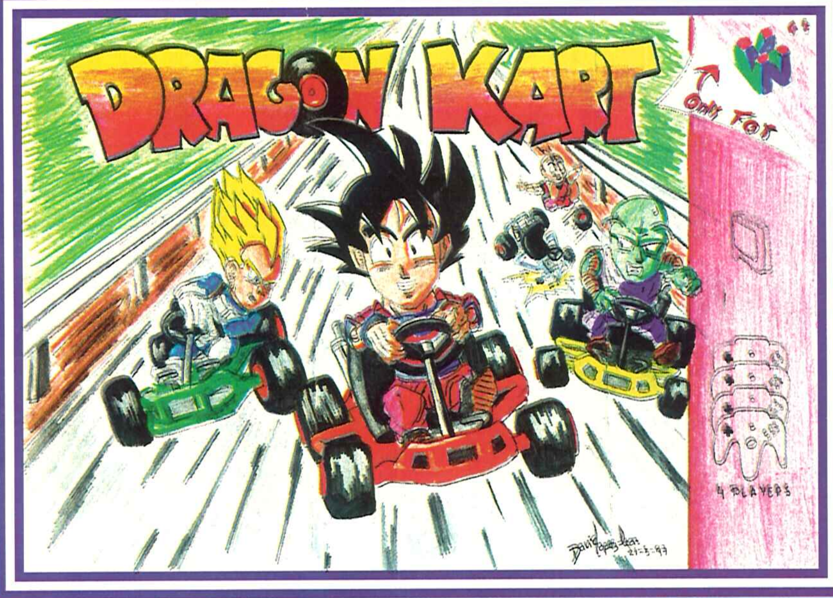
El mejor es...

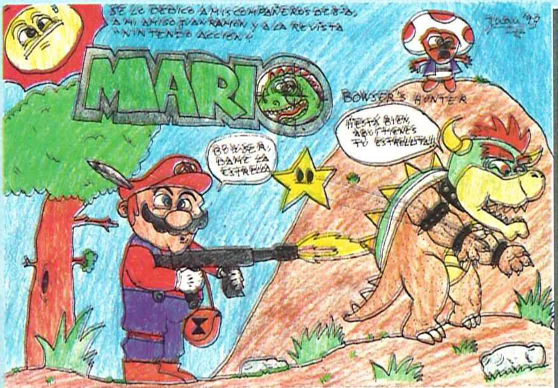
ZONA ZERO



David López León (Madrid)

Nada mejor para un fan de Goku como tú que un pack de películas del héroe del manga. Te regalaríamos también una Nintendo 64, pero como estamos seguros de que ya la tienes...

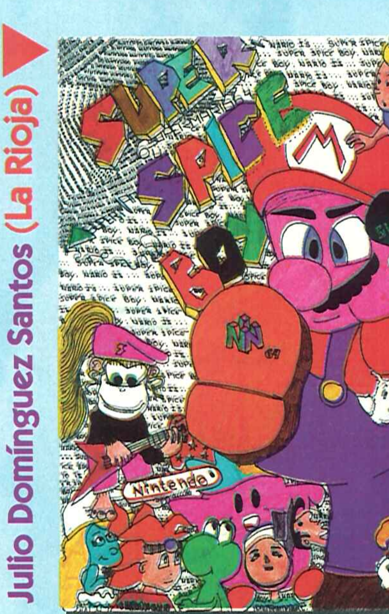




Juan A. Espigares García (Barcelona)



Andrés Zurano Zurano (Almería)



Julio Domínguez Santos (La Rioja)




David Pena Pastor (Madrid)



Carlos Fort Mayordomo (Barcelona)



Juan Antonio Martínez Almansa (Madrid)



Ese objeto de deseo

Si queréis llevaros a casa una bolsa así de chula, ya sabéis lo que tenéis que hacer. Dibujar. ¿Que no sois Picassos? Toma, ni nosotros Góngoras. Hemos dicho dibujar. A Mario, a Goku, a Donkey o a quien os dé la gana. Con que nos resulte gracioso es suficiente. Os lo publicaremos, os haremos famosos y encima os regalaremos la súper bolsa. ¡Ah! y enviad los dibujos a:

HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Precoces

¡Hola Nintendo Acción!
Un saludo grandisimo, soy Sara una niña de 12 años, si me publicais el dibujo y la carta, os invitare a mi boda y a los socios tambien.

Sara Martínez Raboso (Madrid)

De "flipaos"

Hola, hos mando este dibujo, diciendoos lo que la N 64 es para mi, como una especie de diosa. que me tiene embobAO.

Arturo Salmerón Rodríguez (Almería)

Que nos ponen los dientes largos

¡HOLA!
SOY UN PECADOR DE LA PRADERA DE BENIDORM Y TE ENVÍO UN DIBUJO DE KILLER INSTINCT PARA QUE LO PUBLIQUES. ES QUE SI NO LO PUBLICAS... BUENO, PUES SI NO LO PUBLICAS POR LO MENOS PASATE POR AQUI Y POR LA PLAYA QUE HAY UN BUEN AMBIENTE Y MUCHAS CHICAS (O CHICOS) QUE LUCEN SU PALMITO POR AHÍ.
AUNQUE DE TODAS FORMAS... ¡¡PUBLÍCALO!!!
ENRIQUE — DEDICADO A LOS MAFIOSOS DE LA CLASE DE 1º ESO A DEL "LEONOR CANALEJAS"

Enrique Jesús Sánchez (Alicante)

Contundentes

Queridos coleguillas:
Os mando este dibujo electrizante con el fin de que por “ ” me la publiquéis en el siguiente número.

Alex Díaz Prados (Santander)

Por entregas

Quería perdirles un favor, si ustedes reciben una carta con un dibujo de SON GOHAN, y al lado pone SON GOHAN 64, y no tiene remite, por favor que se me ha olvidado con las prisas, y mi nombre es Jin Liang, vivo en Torrijos (TOLEDO) plaza de Cristo Nº14. Gracias.

Jin Liang (Toledo)

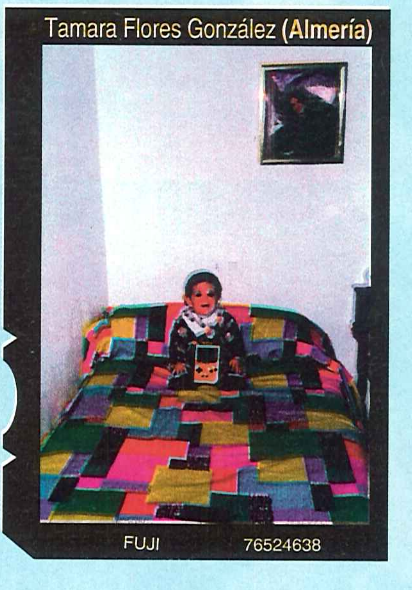
Graciosillas

AÑO 1997 ; 8DE MAYO , ESTA ES POSIBLEMENTE LA ULTIMA CARTA QUE LEEREIS EN VUESTRA REDACCION;PUESTO QUE YA QUEDAN MUY POCOS DIAS PARA EL APOCALIPSIS FINAL . DE MODO QUE NO ME ENRROLLO Y PASO A DEJAR DE DECIR MEMECES Y CHORRADAS.ANTE TODO QUERIA FELICITAROS POR ESA PEDAZO DE REVISTA QUE ES MEGA SEG--- EEEEESTE PERDON POR ESTE PEQUEÑO DESLIZ, POR SUPUESTO QUERIA DECIR NINTENDO ACCION.

Juan José Martínez (Madrid)

Vuestras mejores fotos

Tamara Flores González **(Almería)**



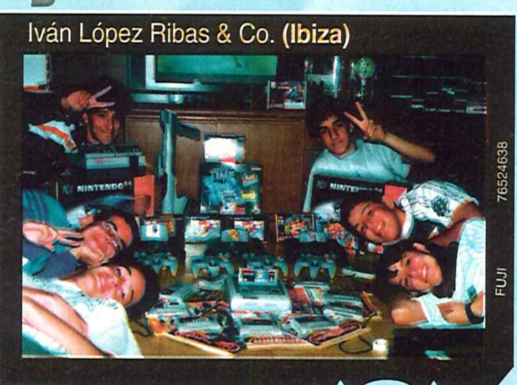
FUJI 76524638

Sonia Rodríguez Pérez **(Málaga)**



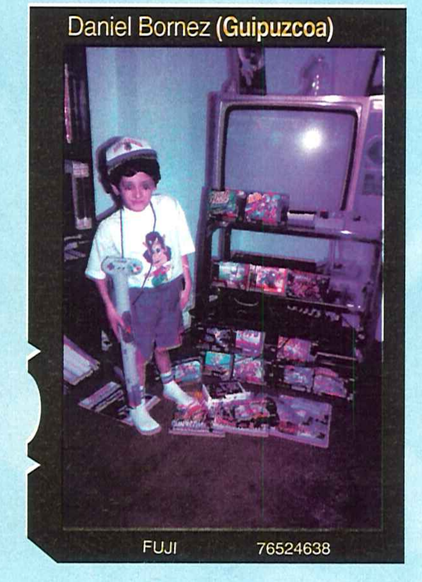
FUJI 76524638

Iván López Ribas & Co. **(Ibiza)**



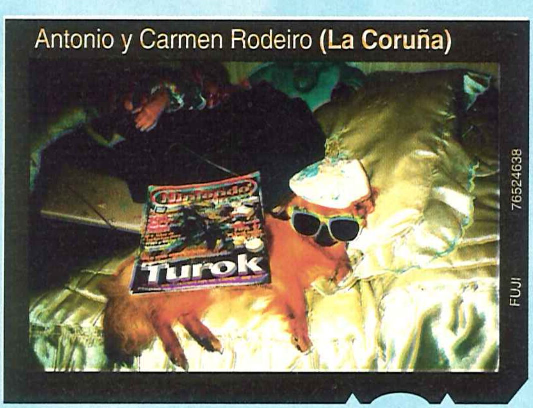
FUJI 76524638

Daniel Bornez **(Guipuzcoa)**



FUJI 76524638

Antonio y Carmen Rodeiro **(La Coruña)**



FUJI 76524638

Os cambiamos una calculadora "hiperguay" por una **foto vuestra**, simpática y divertida, en la que aparezcáis posando junto a la Nintendo y unas cuantas revistas de esas que hacemos aquí. **Garantizado.** Así que ánimo y ¡oye, ponle carrete a la cámara!



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Así serán los juegos de coches del año 2000

Top Gear Rally, Lamborghini 64, Rev Limit, Multiracing... Te contamos todo sobre los mejores juegos de carreras para Nintendo 64 que nos vienen

Suele ser el género que aprovecha con más rotundidad la potencia de una consola. En este caso fue, además, el primero que degustó las excelencias del procesador N64. Se viene enseguida a la cabeza **Cruis´n USA**, la recreativa de Midway que descubrieron a bombo y platillo en el E3 de Los Angeles, 1994. Una pena que todo acabara en ese santo y seña. Y de eso hace unos añitos.

Ahora abundan los anuncios y se multiplican los proyectos, pero ninguno deja donde agarrar. Por si fuera poco casi todo llegará de Japón (sólo se salva lo de Titus), y ya sabéis que cuando no hay compañías americanas en juego nunca se puede dar nada por seguro. O sí: no viene. De hecho en este momento hay dos juegos de coches disponibles, y aún nadie ha dicho, en España por supuesto, esta boca es mía, o esto lo sacamos nosotros.

Con todo, el futuro está un poco más claro de como lo pintamos nosotros. Hay una buena colección de trabajos en marcha, y otras tantas compañías de las grandes que parecen dispuestas a todo. Hablamos a unos cuantos meses vista, pero al menos hay mucho confirmado.

Bien, toca meterse en el coche. Quitar la capota, pisar a fondo el acelerador y empezar a disfrutar. Hay muchos caballos (y megabytes) por delante.

© Foto presentación, José Robledo. Diario 16

Cruis´n USA y Human Grand Prix nos han sido cedidos por la tienda de videojuegos Dream Games

Los prototipos ya disponibles

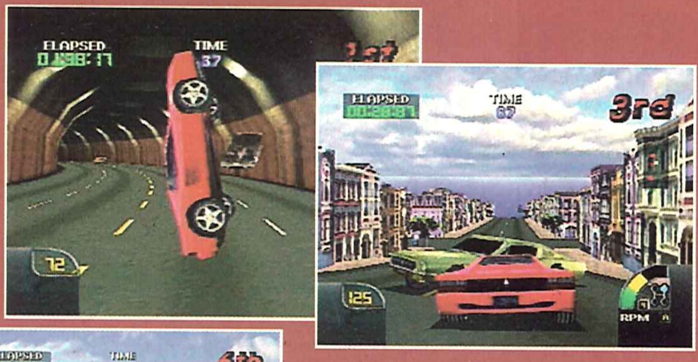
Los primeros de coches para N64 son bastante irregulares. Saben correr pero no demuestran la potencia real de la máquina. De ahí que aún no hayan salido oficialmente a la venta en España.

Cruis'n USA

Esperando una segunda oportunidad

•Midway •1996 •Circuito urbano

Puntuación: 5 de 10





Las cifras de Cruis´n USA no están nada mal. 4 coches (más algunos secretos), 14 "circuitos", dos jugadores simultáneos...

A pesar de que la máquina arcade estaba algo pasada, Midway optó por convertirla a N64 prometiendo que todo seria diferente en "casa". O sea, mejor. Pero nos han dado gato por liebre. Este Cruis´n USA ha salido faltón, pelín incompleto y algo desorientado. Y eso que la idea tenia mimbres: una especie de ruta 66 entre Los Angeles y Washington. Un bombón que entra por los ojos pero luego sabe amargo. Porque veréis, el tamaño de los coches es ridículo, para colmo se mueven bruscamente y encima la rutina de detección de choques es un espanto. Con todo, el cartucho se ha colocado en los primeros puestos del "Hit Parade" americano. Ventajas de ser el primero. Aunque lo de estrenar también tiene sus inconvenientes. Éste, por lo pronto, ha pagado el pato.

Human Grand Prix

Lo que puede llegar a ser



•Human •1997 •Fórmula 1

Puntuación: 6 de 10







Ubi Soft se ha hecho con los derechos para distribuir en Europa y Estados Unidos el cartucho de Human. La versión Pal llevará por título F-1 Pole Position.

Está más conseguido que el Cruis de Midway, pero tiene todavía algo que no convence. ¿Será que a poco de empezar descubres que no es el coche, sino el circuito, lo que se mueve, o que el sonido ensordecedor no proviene la máquina, sino de un nido de avispas que hay por allí cerca? Si no fuera por eso, este particular campeonato de Fórmula 1, donde en lugar de Alesi corre Jalesi, habria quedado muy digno. Porque aquí sobra velocidad y abundan las buenas maneras. El paso de imágenes es rapidísimo, la competición es muy viva, y de lo único que hay que preocuparse es de correr.

A poco que estos chicos hubieran apurado algo más el apartado técnico, esto habria quedado de cine. En fin, a lo mejor a los de Ubi, que traerán el juego a Europa, les da por perfilar algunos "detallitos".

Seta, Kemco e Imagineer ocupan la «Pole Position»

Los kamikazes japoneses

En Japón ya han apostado por Top Gear Rally, Rev Limit y Multiracing Championship



RevLimit

El espíritu de Ridge Racer
•SETA •1997 •Circuito urbano

La gran esperanza de Seta (y de Nintendo) por fin se dejó jugar en el Toy Show de Tokio. Las primeras impresiones dicen que bien el tema gráfico, pero que tiene que mejorar el asunto de la velocidad. Hasta ahora ha sido ese el gran problema con el que se está enfrentando el equipo de desarrolladores. El engine es demasiado lento. Y Miyamoto ya ha dicho que no piensa dejar pasar un juego incompleto, así que retraso tocan.

Seta pretende que su "Ridge Racer" salga este verano en Japón, aunque huele a retraso.

Excepto por este espinoso tema, el juego tiene una pinta de muerte. Los decorados asombran por su detalle y credibilidad, mientras que los coches están construidos a base de polígonos bien texturados.

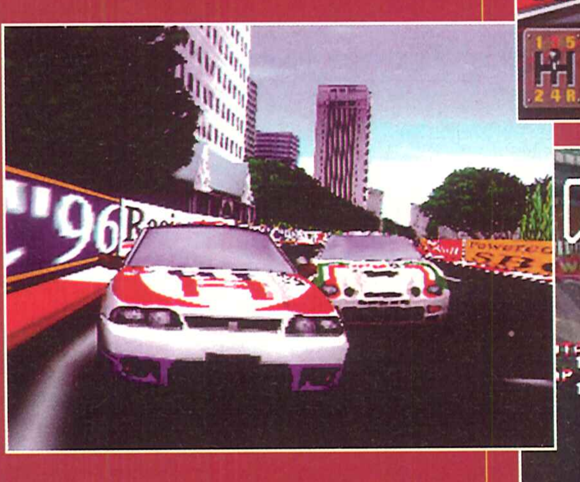
La jugabilidad promete realismo, espectáculo y más simulación que arcade, algo deducible a la vista de estas tres observaciones: una, la presencia de marcadores en pantalla; dos, los choques no sólo deforman la carrocería sino que además limitan la velocidad, el giro, el agarre...; y tres, por la obsesión de los programadores a la hora de copiar, dato a dato, las características de los coches reales.

Habrá tres modos de juego. En el "sprint race" se nos retará a carreras de entre 3 y 10 vuelas; en el "long distance race" subiremos la resistencia a entre 20 y 50 vueltas; y en el "zero yon zero sen" pondremos a prueba nuestros reflejos circulando a toda velocidad por un circuito sin curvas.

Seta está dispuesta a cumplir los planes de lanzamiento inicialmente previstos, o sea sacar el juego para el verano, pero ya veremos. Con respecto a España, es posible que lo tengamos antes de final de año.



Tanto circuitos como coches están plagados de detalles, incluso estos últimos son modelos reales copiados a pelo. Lo de la velocidad, por contra, puede que les traiga a los de Seta unos cuantos disgustos.





Multiracing Championship

Máxima emoción

•Imagineer •1997 •Rally

Imagineer se ha decantado por un todoterreno ideal para los fanáticos del espectáculo, el barro y las buenas carreras. Le ha puesto un nombre un poco largo, y raro, pero eso es lo de menos cuando las primeras imágenes (las últimas que hemos conseguido) presentan un aspecto así de prometedor. Ya veis, coches enormes, con tufillo a polígonos por todas partes, carreteras plagadas de obstáculos y recorridos que prometen además emoción y aventura. De hecho el único tramo en el que de momento se puede jugar combina asfalto, piedras, arena y nieve, mientras a cada lado de la pista saludan mansiones siglo XIX o montañas nevadas. Una pasada.

De entre todos los proyectos japoneses en marcha, éste es el que más posibilidades tiene de llegar a Europa. Si los cálculos no fallan, Ocean lo distribuirá.

Técnicamente el juego incorporará los avances en hardware de la máquina. El uso del procesador principal garantizará fluidez y suavidad en el paso de las imágenes, y para evitar el fastidioso "popping" (las imágenes aparecen de sopetón), los programadores han optado por reducir la distancia del horizonte y tirar de la niebla.

Podremos modificar nuestro vehículo con arreglo a las circunstancias del circuito. Ruedas, cambio, ángulo del alerón, transmisión, suspensión, lo que haga falta. Y habrá que hacerlo con cuidado, porque en algunas zonas tendremos que atravesar ciertos "atajos" más propios de camiones que de coches.

Se ha incluido también un modo dos jugadores en el que aún se está trabajando. Una de sus caracteristicas más originales será que podremos elegir la división de pantalla que más nos guste: split vertical u horizontal.

Multiracing estará a la venta en breve en Japón. A Estados Unidos, si las negociaciones siguen su curso, se encargará de traerlo Ocean. Que bien podria hacer lo propio en Europa. La cosa está prácticamente hecha, sólo falta que lo anuncien oficialmente.





En estos alucinantes boxes podremos decidir el equipamiento de nuestro vehículo. Las ruedas, el tipo de cambio, la suspensión. Elijáis lo que elijáis, durante el juego vais a sentir hasta el último bache porque este Multiracing será compatible con el excitante "Rumble Pack".



Lo curioso del modo dos jugadores es que podremos elegir el tipo de split screen: vertical u horizontal. Por lo demás, ni la velocidad ni el nivel de detalle notarán el desdoblamiento.



En el campeonato tendremos diez coches para elegir, así como dos opciones de conducción: off-road (rally) y on road (asfalto).

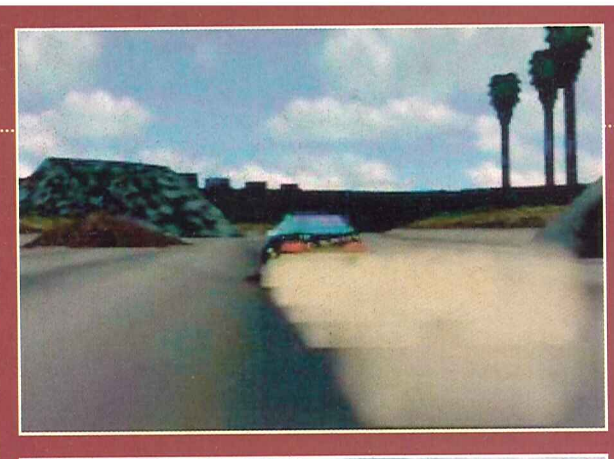




Top Gear Rally

El Sega Rally de Nintendo 64

•Kemco •1997 •Rally



Las últimas imágenes que nos hemos agenciado de Top Gear Rally dejan bastante claro cómo será finalmente este "racing game" de Kemco. Hasta ahora sólo habíamos visto pantallas de Silicon, o sea imágenes renderizadas de una pinta impresionante, pero esta vez tenemos pantallas del juego, y aunque la sensación ha bajado enteros, el aspecto general continúa convenciéndonos.

El juego se encuentra más o menos al 80% de desarrollo y las cifras ya están definidas. 6 circuitos, muy largos, por recorrer en 9 coches a las claras, más un par secretos. Las pistas alternarán todo tipo de terrenos. Barro, asfalto, montaña, mezclando el estilo rally con el sabor de la velocidad.

Boss Game Studios trabaja en los últimos retoques de este esperado "car game". Top Gear será una buena mezcla entre la tecnología 64 y el Rally de Sega.

Los coches serán modelos reales que podremos "decorar" a nuestro gusto en una tienda de pinturas y adhesivos. Conduciremos un Escort Rally, un Toyota Supra, un Porsche o una "pick up". Todos construidos a base de polígonos, exactamente 350 saturados de texturas y efectos de luz por vehículo. Precisamente el capítulo de los efectos ha sido de los más cuidados en el juego. Os haréis a la idea cuando corráis de noche y las luces encendidas. O cuando sorteéis un charco y el reflejo del agua pegue en el lateral.

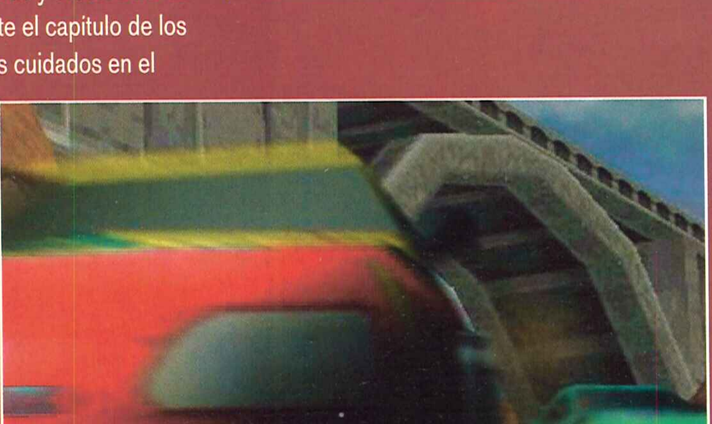
La última curiosidad de la que nos hemos enterado es que el juego será compatible con el Rumble Pack, o sea que sólo falta algo de barro para meternos en carrera.



Cada vehículo está construido sobre 350 polígonos texturados y con todos los efectos. Los diseñadores probaron al principio con 500 polígonos por coche, pero la sensación de velocidad se resentía más de la cuenta, por eso hubo que echar cuentas.

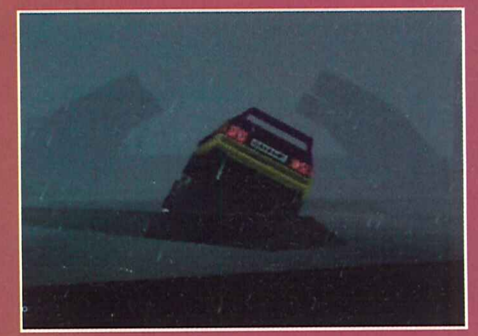


De principio tendremos 9 súper coches, todos reales, para elegir, pero por aquello de incentivar a la gente habrá un par más ocultos. Hasta donde sabemos, conduciremos un Escort, un par de Toyotas y un Porsche.









El Arcade conduce en el horizonte

Presentamos dos recreativas que pronto recorrerán los circuitos de Nintendo 64

Racing Jam

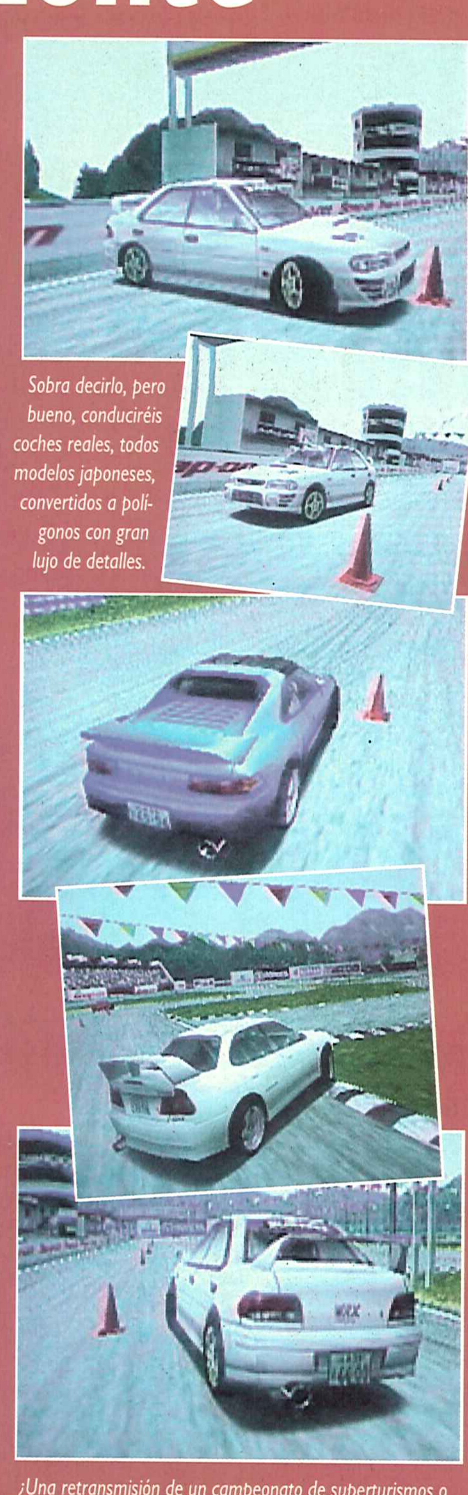
Potencia controlada

•Konami •1997 •Superturismos

Ya nos pusieron los dientes largos con la exhibición automovilística de su GTI Costa Azul, que pega fuerte en las salas españolas. Bien, pues ahora los chicos de Konami han confirmado su irrupción en el club de los grandes de la mano de una nueva placa recreativa llamada Cobra, capaz de sacar los colores a cualquier model X que ose asomar su pescuezo. Pero como las palabras se las lleva el viento, durante el último AOU show ofrecieron las primeras imágenes en video de lo que esta cosa puede dar de sí. Para ello se apoyaron en un impresionante simulador de coches, Racing Jam, cuyas imágenes ofrecemos aqui al lado. Ya veis qué pinta tiene, vamos, si parece que los coches van a saltar de la pantalla. Una pena que no fuera jugable, porque a más de uno le sobraron ganas de ponerse a los mandos de semejante ingenio.

Racing Jam ha sido diseñado para un nueva placa arcade llamada Cobra. Ambos, soporte y juego, son la confirmación de Konami en el mundo de los arcades.

Aunque Konami aún no ha confirmado para qué consola va a versionar Racing Jam, todo hace indicar que será Nintendo 64 la afortunada. Al fin y al cabo hace falta una máquina potente para mover semejante cantidad de poligonos "a toda pastilla".



Sobra decirlo, pero bueno, conduciréis coches reales, todos modelos japoneses, convertidos a polígonos con gran lujo de detalles.

¿Una retransmisión de un campeonato de superturismos o una máquina recreativa? La última tecnología desplegada por Konami es así de contundente. Tanto, que nadie diría que esto es una pantalla de una máquina arcade.



No sólo tendremos nuevas opciones para elegir, eso sería realmente poco. También la jugabilidad ha subido enteros en la nueva recreativa de Midway. Sólo falta que sepan "convertirla" a Nintendo 64.

Cruis'n the World

Esta vez Midway va en serio

•Midway •1997 •Circuitos urbanos

Para su segunda oportunidad, Midway ha mejorado la base, o sea la recreativa de rigor, ofreciendo más opciones bajo el mismo esquema. Toca cumplir rutas, pero ahora salimos de EEUU a conocer mundo. Viajamos a Egipto, Moscú, China, a lomos de nuevos coches entre los que se incluye un potente Hummer, de esos que se llevan en USA. Os hará falta para hacer frente a los recorridos diseñados: cócteles de barro, piedras...

Será mejor que Cruis'n USA. Una conversión perfecta. Y es que Midway no se permitirá fallar de nuevo.

Todo esto se está llevando a N64 con un mimo excepcional. No le permitiriamos a Midway que hiciera otro Cruis'n USA.

Titus se estrena en 64 bits

El cachorro europeo

La casa francesa **versionará** el clásico Lamborghini American Challenge de **SNES**





El juego de cámaras explotará las posibilidades del juego. Como se deduce de las pantallas, podremos controlar la carrera desde todos los ángulos posibles.

Lamborghini 64

Ricos, famosos y con buenos coches

•Titus •1997 •Circuitos

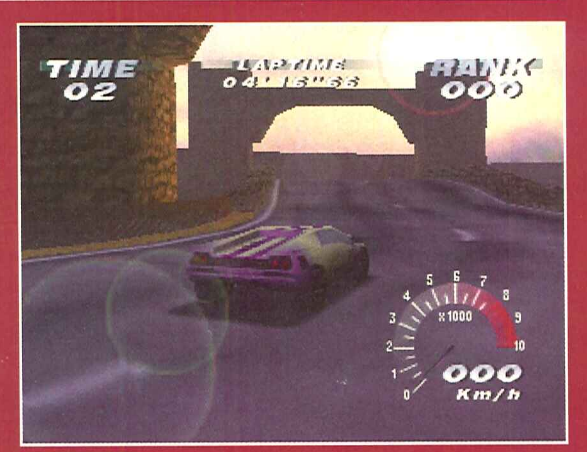


El Lamborghini Diablo, un Porsche 959, un Ferrari F-50, un Bugatti... ¿alguien da más? Titus ha echado la casa por la ventana en su primer desarrollo para Nintendo 64. ¿Sólo coches? De eso nada, los más exclusivos, rápidos e impresionantes del mercado. La base es aquel pobre Lamborghini de SNES, que por cierto aún sigue a la venta, pero el resto es nuevo y, como dicen los diseñadores, explota las posibilidades de la máquina. Los vehiculos están renderizados en perfecto 3D y cuentan con unas animaciones en tiempo real que quitan el hipo. Los circuitos siguen la misma tónica gráfica, aunque reciben un asombroso baño de luz.

Coches explosivos, animaciones 3D en tiempo real, compatible con el volante... Este Lamborghini 64 tiene todos los ingredientes para arrasar.

En principio habrá 5 modos de juego disponibles: arcade, torneo, campeonato, contrarreloj, más uno que aún es secreto. A pesar de que la velocidad será el plato fuerte, el argumento también incluye dosis de estrategia. Por ejemplo, que no en todos los circuitos conduciremos igual, o que las condiciones meteorológicas cambiarán...

Titus ha anunciado que Lamborghini 64 estará disponible a partir del 30 de septiembre.







Estas pantallas presentan una versión aún muy incompleta de Lamborghini. Faltan retoques en los circuitos y sólo uno de los coches protagonistas está terminado. Los efectos, sin embargo, están OK.

Muchos **más** coches pero sin confirmar

Empezamos con un qué pasó con... Ace Driver, el súper título de **Namco** que iba a aterrizar en Nintendo 64, en exclusiva, durante este año. Pues nada, no pasa nada. Que hay "mutis" en la compañía japonesa, que nadie sabe si está o no en desarrollo y que, en todo caso, Namco parece estar algo más centrada en asuntos de Rol que en este pedazo de juego. No perdemos las esperanzas, aunque las esperanzas nos lleven al 2.000.

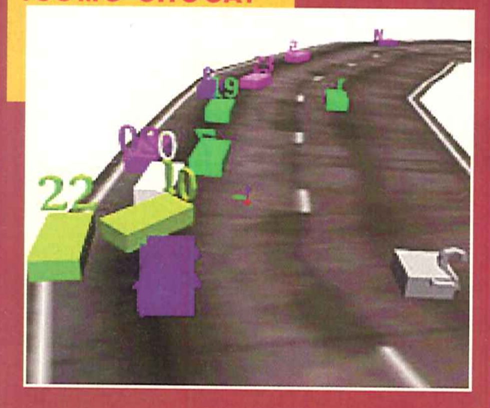
Otra para Lobatón. ¿Qué hay de **Buggie-Boogie**? Nintendo no se cansó de anunciar este combate de coches desde el momento en que se presentó la consola. Decían que si los autos iban a ser desmontables, que si combinaríamos piezas de unos y otros, que si sería la monda, pero hasta la fecha, nada de nada. Y eso que el proyecto será publicado por **Nintendo**, aunque el trabajo esté en manos de **Angel Studios**. En fín, a lo mejor es que están esperando al 64DD.

Midway ha prometido conversión a 64 bits del penúltimo arcade de **Atari** que circula por los salones americanos. Hablamos de **San Francisco Rush**, una especie de Road Rash con coches en vez de motos, que recorre la ciudad americana de punta a punta suponemos que con misión salir vivos. No perdáis la pista, que esto está muy clarito.

F-Zero 64 también está en cartel. Forma parte de la lista de proyectos importantes en los que debe meter mano **Miyamoto**. De hecho ahora mismo podría estar trabajando en esta esperadísima conversión que, así a bote pronto, se nos ocurre que no estará disponible hasta bien entrado el 98. Ojalá, ojalá...

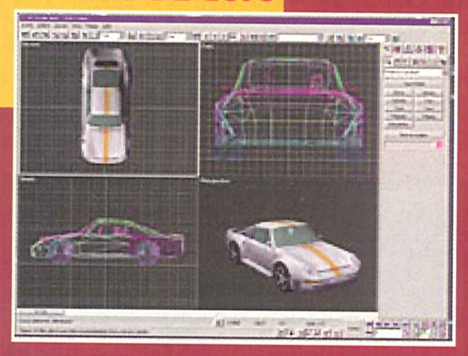
Rezando estamos p ara que **Electronic Arts** se ponga manos a la obra en una versión de su **Need For Speed II** para N64. Ya sabéis que EA ha firmado un acuerdo con Nintendo para publicar su línea deportiva. Con un poco de suerte puede que entre los títulos planeados también se incluya este NFS.

¡CÓMO CHOCA!



Titus está trabajando con especial delicadeza el tema de la inteligencia artificial. En esta pantalla podemos seguir el proceso animado de una rutina de detección de choques.

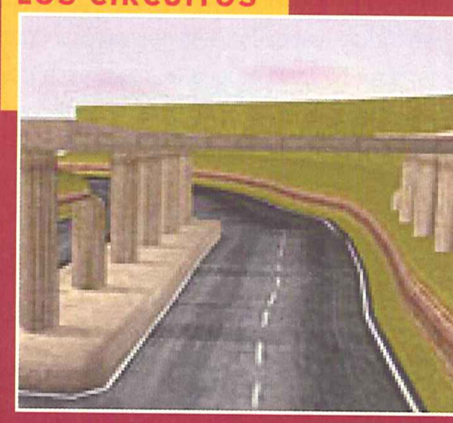
COCHES DE LUJO





Unos ejemplos del proceso de renderización por el que han pasado los coches de L64. Arriba tenemos la rejilla del Porsche y aquí encima el Lamborghini en pañales.

LOS CIRCUITOS





Sabemos que serán alucinantes, de hecho ya lo muestran estas imágenes, pero no tenemos ni idea de si sólo habrá circuitos de asfalto, o también de arena, de barro...

EN LOS BOXES





La secuencia de entrada en boxes parece espectacular. Mientras la cámara se desplaza por todas partes, el equipo de mecánicos realiza los arreglos.

Super MARIO KART

En busca de la Pole Position

Empezando por el principio

Si eres un recién llegado a Mario Kart, te interesará saber algo sobre las **modalidades de competición**. Existen dos: **Grand Prix** (GP) y **Battle Mode**. En la primera pueden participar 1 ó 2 jugadores; compites en una carrera con otros siete corredores (o con otro contrincante si eliges 2 players) y el objetivo es ganar.
En el modo Batalla hacen falta dos jugadores, que compiten en un circuito laberíntico con el objetivo de destrozarse las barreras protectoras utilizando una serie de items.

Los vehículos

Es posible escoger entre **8 participantes**. Los vehículos **más grandes** tienen **peor aceleración**, pero mayor estabilidad en las curvas.
Por su parte, los vehículos **más pequeños tienen una mayor punta de velocidad** pero si no toman las curvas con frenada y parón, acabarán **saliéndose del circuito** y perdiendo unos valiosísimos segundos.
La decisión es tuya. **Haz unas cuántas vueltas de entrenamiento** y mira con qué personaje te defiendes mejor en los circuitos. Como consejo, **Luigi y Mario son bastante equilibrados en todo** y responden bien en cualquier tipo de terreno. Lo malo es que te darán poco juego cuando empieces a conocerte los circuitos.

Estrategias en el Battle Mode

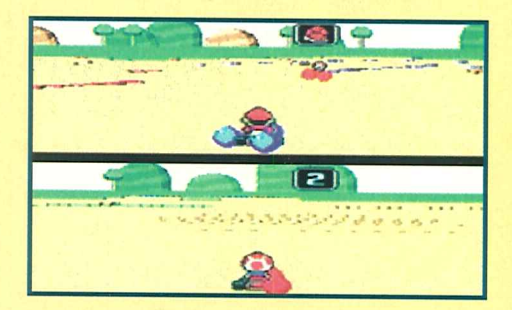
Aquí tienes unas cuantas explicaciones sobre lo que debes saber para dejar sentados a tus amigos en Mario Kart.
Plumas: Es el principal **ítem defensivo** en esta modalidad. Con ella podrás **saltar mucho más alto** que con los botones L y R. Utilízala cuando tu adversario te **envíe uno de esos temibles caparazones de tortuga**.
Caparazones: Son **ofensivos** por excelencia.

Mario Kart se ha vuelto a poner de moda. Y como sabemos que muchos de vosotros os lo habréis comprado, hemos supuesto que os vendrían bien todos estos trucos. *Por E. Díaz*



TRUCOS PARA GANAR

El **caparazón rojo** es el arma preferida de los **más veteranos**, pero llegar a dominarla no es una tarea fácil. El mejor consejo que podemos ofrecerte es que **nunca lo uses en una recta,**



a menos que no haya posibilidad de que tu contrincante gire. Si tu adversario tiene una pluma, lo más inteligente sería **engañarle para que crea que vas a lanzar tu caparazón** y así él malgaste su pluma. Cuánto más cerca estés de tu rival, más nervioso se pondrá. ¡Ah!, y **si fallas al lanzar un caparazón verde**, prepárate a sufrir porque se quedará rebotando constantemente hasta que os alcance a uno de los dos.

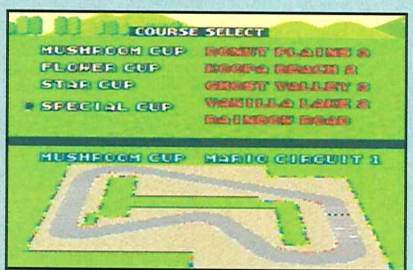
Tómate un baño: Si ves las cosas mal y tienes una pluma, siempre puedes tomarte un respiro saliéndote de la pista y esperando a que Lakitu te recoja. Es muy posible que durante ese tiempo tu rival haya perdido su ítem. Ahora





bien, también es posible (muy posible) que ese rival lea Nintendo Acción y sepa cómo contraatacar: **si pierdes el ítem, busca otro rápidamente** y ve al punto en el que tu adversario se salió de la pista. Cuando Lakitu le deposite allí, **sorpréndele con un regalito.**



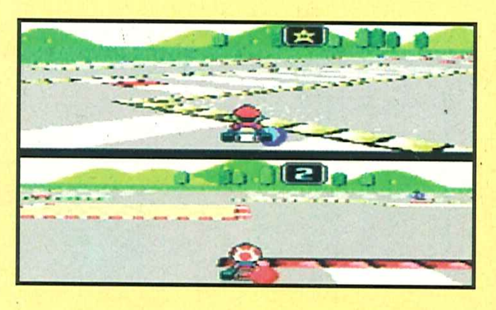


Salida relámpago: Revoluciona tu motor justo **antes de que se encienda la luz verde** y saldrás como una bala.

Continuación extra: Finaliza tres carreras consecutivas en la misma posición y serás recompensado con una continuación más. Este truco sólo vale si quedas entre los cuatro primeros.

Circuitos especiales en Time Trial: Ve a la opción de Time Trial y selecciona un piloto. Luego, presiona IZQUIERDA en el pad para situarte sobre **"Mushroom Cup"** y presiona **L, R, L, R, L, L, R, R y A**. Conseguirás abrir la Special Cup.

Inmunidad: La **estrella** es el mejor de todos los items; te hace inmune temporalmente a cualquier ataque, y te convierte en un arma mortal. Durante esos segundos, si tocas a tu enemigo perderá una de sus defensas.

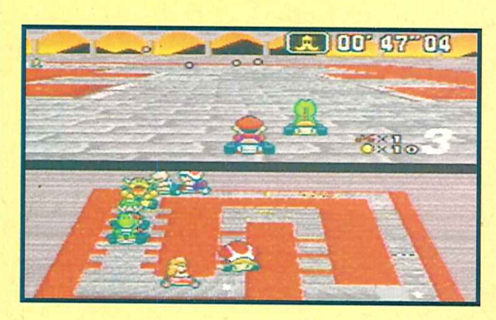


Los mejores corredores: En la modalidad Battle Mode, el buen manejo del auto es mucho más importante que la velocidad, de ahí que pensemos que los corredores más valiosos son **Koopa Troopa y Toad**. Como ya hemos dicho, nos son los más rápidos pero se adaptan a las curvas cerradas como ningún otro personaje.

Estrategias en el modo Grand Prix

La clave pasa por conocer los circuitos. Métete en la opción **Time Trial para explorarlos y experimenta con diferentes corredores**.

La estrategia de la piel de banana: Cuando vayas líder o quieras distanciarte de tus perseguidores, **arroja una piel de plátano en una curva**. Verás como algún participante se sale fuera de la pista. Estas pieles también pueden ser **lanzadas hacia delante presionando ARRIBA y A** pero normalmente salen con mucha fuerza y suelen ir a parar fuera del circuito, así que no te lo aconsejamos.



Choques: Los vehículos más **pesados** pueden dejar **fuera de control a los más pequeños** durante unos segundos. Aprovecha cuando estén apiñados y provoca una colisión. El atasco que se monta te beneficiará mucho.

Los mejores corredores: Los **pilotos pequeños juegan con ventaja** aquí. La **Princesa** tiene buena punta de velocidad pero su poco peso la hace presa fácil de corredores pesados. **Toad** vuelve a ser adecuado por su buena condición en las curvas, y algo similar sucede con **Koopa Troopa**. Los pesos pesados como **Bowser o Donkey Kong Jr. tampoco son una opción despreciable** por su capacidad para chocar y crear atascos, pero hay que valorar su escasa aceleración. La mayoría de los contrincantes les sacarán ventaja nada más comenzar la carrera y si se salen de pista, les costará volver a tomar velocidad.





Aquí están las llaves, matarile...(y 3)

Nos ha costado, pero ya divisamos el final. Huele a carne de dinosaurio chamuscada, y nosotros tampoco tenemos la nuestra muy sana, pero ha merecido la pena. Ya sabéis, siempre al pie del cañón. *Por David García*

NIVEL 7

Séptima pieza del CHRONOSCEPTOR

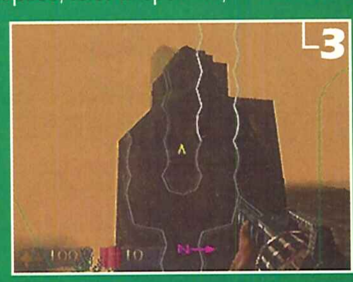
Corre por la plataforma que hay al comienzo de la fase y salta sobre la siguiente que ves justo a tu izquierda. Ve recogiendo los items y después cae al suelo y busca la **salida de la cueva** (1). Continúa el camino **atravesando el cañón** y entra a la siguiente cueva, donde encontrarás un **checkpoint** y el **telepad** (2).

Después, llegarás a una zona plagadita de enemigos que tendrás que liquidar para que se **eleve una columna** de un agujero central. Ésta te permitirá llegar hasta un **nuevo telepad** (saltando de una a otra) (3). Desde este nuevo punto, salta por las columnas para alcanzar la plataforma que hay en el centro. Continúa el camino y, cuando puedas, ve a la izquierda. Por allí encontrarás al **primer triceratops** (4), tras superar otro checkpoint. Si sales vivo de ésta, deberás buscar una **pequeña plataforma** que se ve desde el filo de esta nueva zona. Déjate caer allí y **presiona el interruptor** (5). Vuelve a escalar hasta donde te encontrabas antes y verás que **un nuevo escenario** se ha abierto **a tu izquierda**. Ve por allí y pronto te darás cuenta de que es posible **escalar por una de las paredes**. Al llegar a su parte más alta, tendrás que introducirte por un **túnel** y saltar luego a una columna. Desde allí, vuelve a saltar a la plataforma de tu derecha y continúa el camino hasta dar con **unas rocas** que se desprenden desde **arriba** (6). Salta por las **rocas flotantes**. Después, teletranspórtate, y a la derecha, encontrarás un **pantano de lava** (7). Aquí busca una zona en la que la lava no hierve a borbotones e introdúcete en ella. Bucea hasta lo más hondo y conseguirás el **Cañón de Fusión**.

Sigue explorando la zona hasta encontrar un **montón de iconos** que llevan hasta una plataforma (8). Sigue el camino y verás una pequeña **entrada (9) a una cueva** que conduce a otra zona de lava. Tras atravesar otro **checkpoint**, llegarás a un área con unas **columnas que se mueven en sentido ascendente** (10). Salta sobre las tres primeras y después sobre la que queda a la izquierda. Si te dejas caer, llegarás a un **charco de lava** que no burbujea. Salta

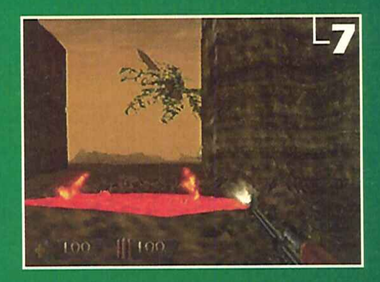

1


2

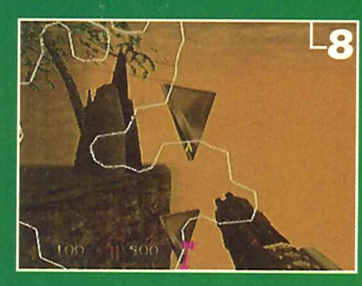

3

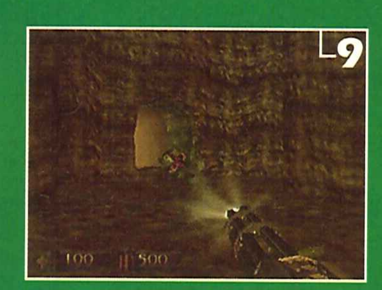

4

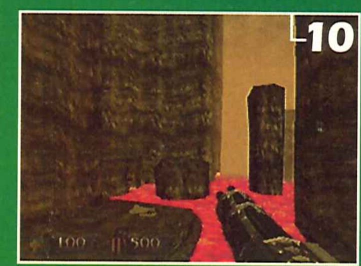

5

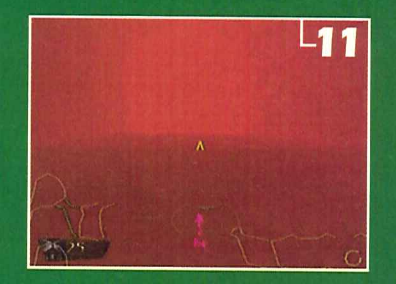

6

7

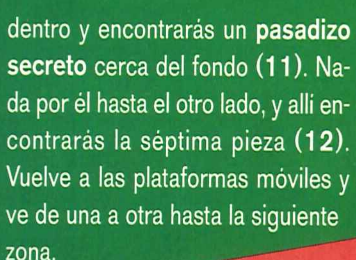




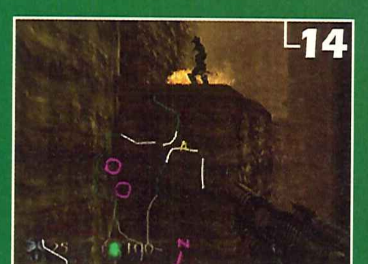




dentro y encontrarás un **pasadizo secreto** cerca del fondo **(11)**. Nada por él hasta el otro lado, y allí encontrarás la séptima pieza **(12)**. Vuelve a las plataformas móviles y ve de una a otra hasta la siguiente zona.









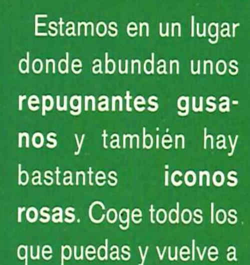
Tercera llave para el *Nivel 8*

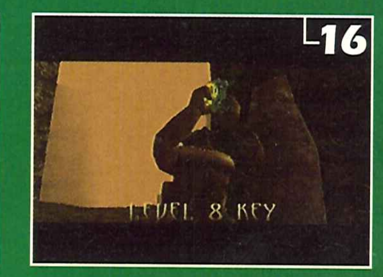
Desde las **columnas móviles,** debes hacer algunos saltos de pericia supina para llegar a lo más alto. Arriba, **liquida a los enemigos** que salgan al paso para que aparezcan las dos plataformas **que necesitas para avanzar (13)**. Repite la operación **(14)** en esta zona y presiona el **interruptor** en la plataforma a la que accedes **(15)**. Al final te espera la **llave (16)** y a la izquierda un **teletransportador**. Por fortuna, cerca hay una zona en la que **salvar la partida**.



Cuarta llave para el *Nivel 8*

Después del teletransportador, ve a la **derecha** y sube por una de esas **paredes que se pueden escalar**. En la **esquina** de esa zona encontrarás un **telepad** (17).



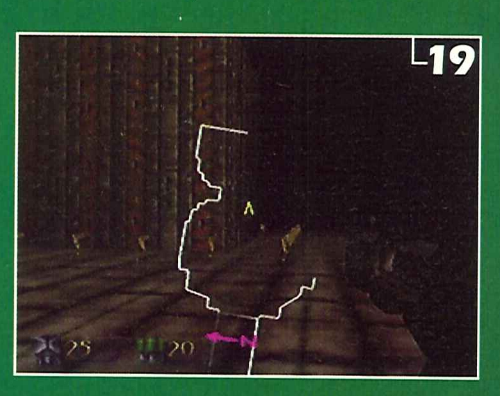


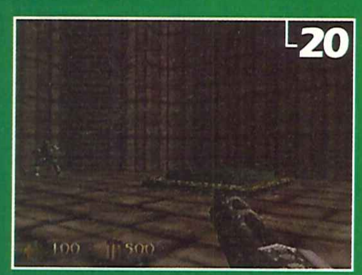
Estamos en un lugar donde abundan unos **repugnantes gusanos** y también hay bastantes **iconos rosas**. Coge todos los que puedas y vuelve a ir por el **telepad** para llegar a la zona anterior. Ahora, **baja por el acantilado** teniendo cuidado de no caer en la lava, y ve a la **derecha** en busca de un **nuevo telepad**. Aparecerás subido a un **ascensor** que te conducirá ante un **Lanzagranadas** (18) y el correspondiente montón de enemigos. Avanza por allí destrozando todo lo que puedas, hasta que alcances una nueva zona con una **larga fila de columnas con items dorados en su base (19)**. Al final encontrarás un **interruptor en una pared de la derecha (20)** que hace bajar una columna. Presiónalo y vuelve para entrar por el hueco que deja **(21)**. Sigue el pasadizo y conseguirás la llave **(22)**.

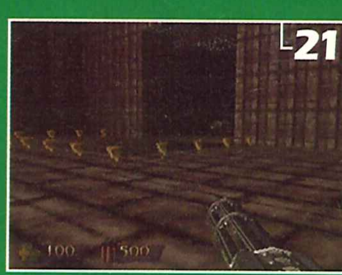
Vuelve al suelo y busca un **túnel cerca del interruptor**. Síguelo hasta llegar al **checkpoint** y después utiliza el telepad para llegar a un área donde podrás pillar un buen montón de iconos. Regresa por el mismo telepad y continúa el camino hasta el siguiente punto de teletransporte. Aparecerás ante un puente. Crúzalo y continúa por el único camino visible. Llegarás ante una **catarata**. Lánzate por ella y aterrizarás en una **plataforma con un interruptor** que abre la puerta que conduce a la salida del nivel (23). Pelín complicado pero factible.

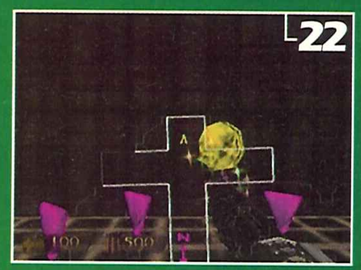


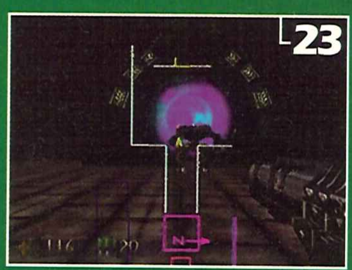










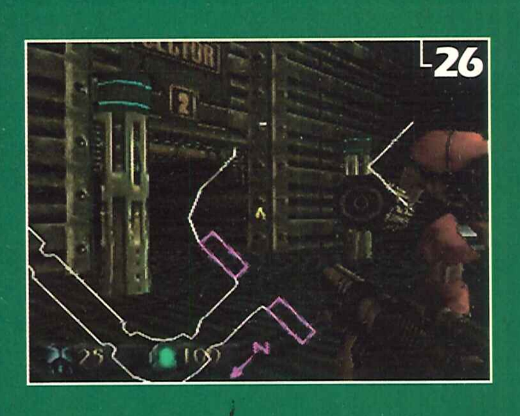


NIVEL 8



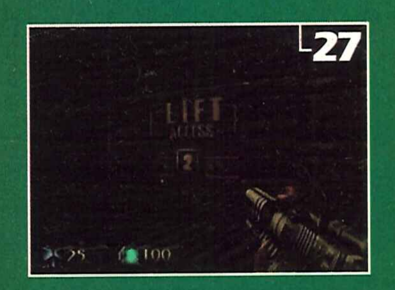
Octava pieza del CHRONOSCEPTOR





Elimina a los dos triceratops (24) y tira hacia la derecha cuando alcances una plataforma. Verás un **par de robots** que guardan el acceso a la base del enemigo final **(25)**. Cerca de allí hay algunas **entradas**. Bien, ve por la **primera de la derecha** y allí gira de nuevo a la derecha y haz los dos siguientes giros a la izquierda. **Sube la escalera** y continúa el camino. Ve a la derecha en la siguiente desviación hasta llegar a una puerta con un cartel que dice **"Sector 2" (26)**. Pasa y tuerce a la derecha en la **habitación** que guarda los **tanques de agua**. Pronto llegarás a la puerta de un ascensor (**"Lift Access 2"**) **(27)**. Utilízalo para subir a lo más alto, donde debes tomar un **telepad (28)**. De esta manera alcanzarás una **zona laberíntica de puertas** que se abren automáticamente. Tras atravesarla, llegarás a un lugar donde podrás **grabar la aventura** y hay un **túnel que conduce al siguiente nivel**.

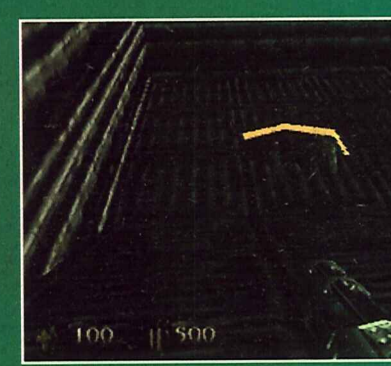
En la parte inferior de esta nueva zona entrarás en unas cuevas, y a la izquierda verás otra **zona de lava con dos enemigos**. Acaba con ellos y acto seguido salta a una **plataforma que hay en el centro de la lava** y de allí a otra que tiene un interruptor que debes pulsar **(29)**. Regresa por la cueva y verás que se **ha abierto una puerta**. Atraviésala y desciende por la **trampilla** que se abre según avanzas. Pronto verás nuevos enemigos y zonas de lava que tendrás que sortear a base de columnas. Así hasta llegar a una zona en la que domina el **color rojo**. Dirígete a unas plataformas que verás en mitad de la lava. Una de ellas sube y te lleva a otro escenario. Continúa el camino hasta el **siguiente pasillo**. En esta zona se volverán a abrir varias trampillas, pero esta vez evítalas si quieres alcanzar otro **checkpoint**.



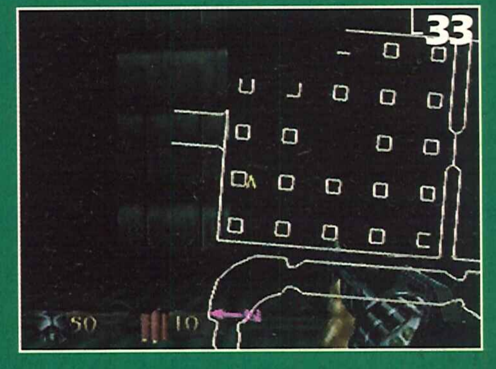


Cuando llegues a una **larga habitación**, salta sobre un **pequeño bloque** para alcanzar la **plataforma central**. Elimina a los dos enemigos y utiliza la plataforma que aparece para salir airoso de esta zona. Continúa el camino hasta llegar al nuevo **telepad**. Ahora coge el **primer desvío a la derecha** y gira de nuevo en esa misma dirección hasta alcanzar el ascensor. Justo a la izquierda encontrarás un **Save Point**. Desciende por las **rampas** y métete por la **alcantarilla (30)**. Sigue hacia abajo y luego ve a la izquierda. Recorrerás una **zona de lodo** con **horripilantes gusanos** y llegarás a una larga sala. Ve a la izquierda y vuelve a bajar. Desde allí, y siguiendo los **iconos dorados**, caerás en un telepad **(31)** que hay un poco más a la izquierda. Continúa el camino por el checkpoint y por las columnas, y alcanzarás una zona con **gravedad 0 (es como si fueras por el agua)**. Sube y tuerce a la derecha, a una larga habitación, y toma el **ascensor gravitatorio (32)**(ojo, no el que está en la esquina), para llegar a una plataforma. Repite esta operación hasta que alcances una zona para **grabar la partida** en lo más alto de la habitación. Ahora, sal de la habitación y coge otro ascensor. Evita los peligros y entra por las puertas **custodiadas por robots**. Sigue recto y darás a una zona con un montón de columnas **(33)**. Coge la primera trampilla del túnel y sube con el ascensor a lo más alto. Atraviesa el checkpoint y sigue el camino. Después de tomar un par de ascensores más, te medirás con los **dos últimos monstruos del juego**.







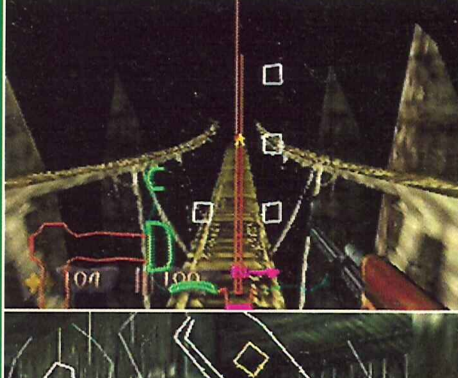


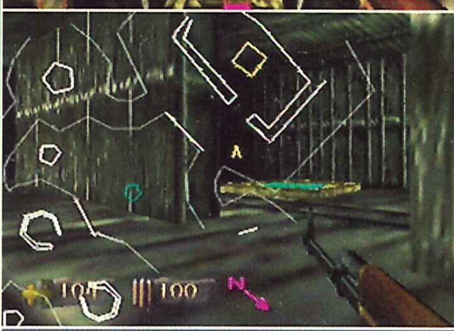




Primera llave para el *Nivel 7*

Regresa a la cueva donde salvaste y cruza el puente de cuerda. Al final encontrarás un teletransportador que te lleva a otra zona. Entonces sólo tienes que seguir el camino a través de la cueva para salir al exterior. Allí, esperándote, se encuentra la llave que necesitas.

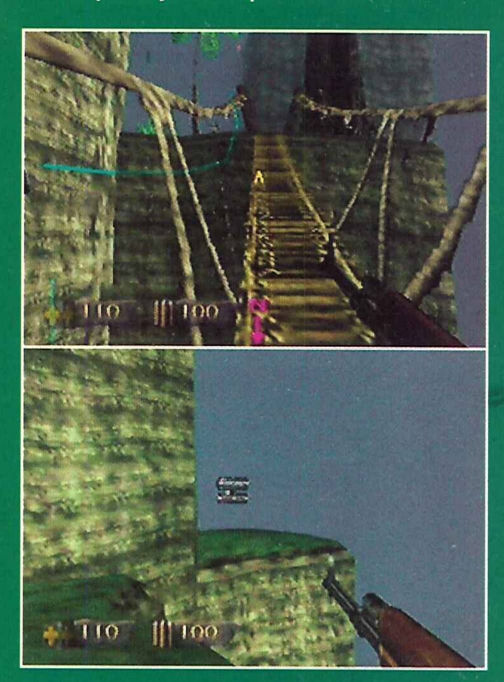






Sexta pieza del Chronosceptor

Sigue de frente desde el punto donde conseguiste la primera llave del nivel 7, cruza un **puente de cuerda** y llegarás hasta el teletransportador de salida del nivel. A su **izquierda** hay una plataforma en la **ladera del acantilado.** Déjate caer allí y salta a otra que hay a su izquierda. ¡Tachán!



Todos los mapas, con pelos y señales (1)

Game Boy

En vista de la cantidad de peticiones que hemos recibido, aquí tenéis la primera entrega de la guía de Spirou de Game Boy. Este mes nos ocupamos de los cinco primeros niveles, mapas y consejos incluidos.

Por David Díaz

SPIROU



Fase 1. Las calles de Nueva York

SALIDA

Agáchate si ves las palomas. No dudarán en ir a por ti.

Los **tiestos** caen de los balcones. No les quites ojo y **pasa** bajo ellos tan **rápido** como puedas.

Los **agujeros** que hay delante de estas puertas son imposibles de saltar. Entra por la zona marcada para salir arriba y rodear así el peligro.

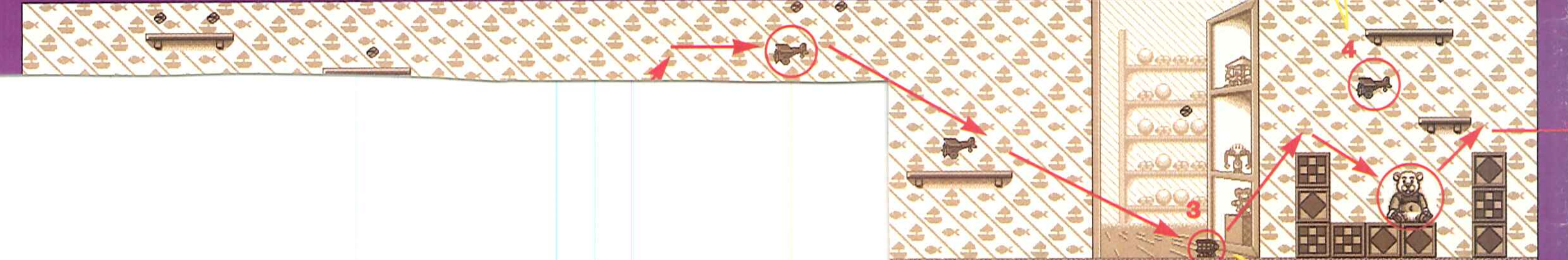
Este **contenedor** es la pieza clave para llegar hasta arriba. Salta y sube por las escaleras.

Ojo, el **perro muerde** y se lanzará a por ti en cuanto te vea. Basta un simple salto para quitártelo de encima.

Puedes ir por esta puerta y coger **items** de **bonificación** o directamente seguir al final de la fase. Tú decides.

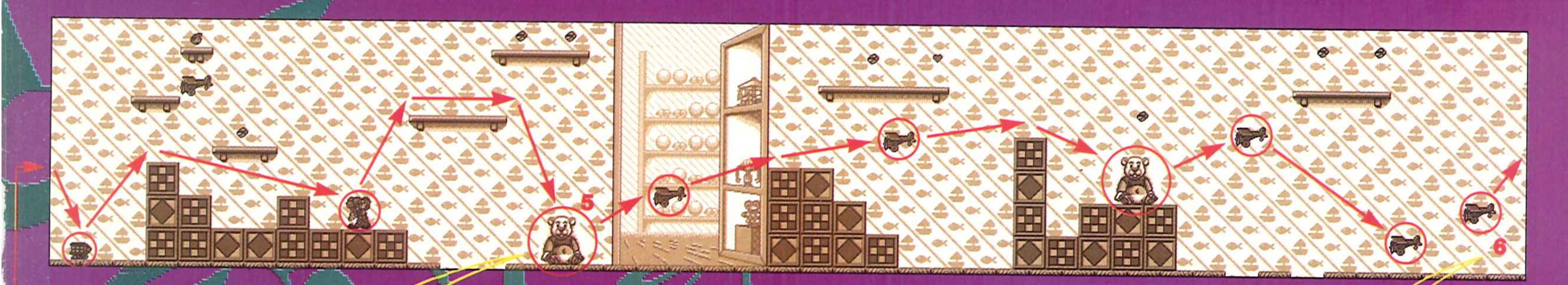
Fase 2. Corre, pequeño Spirou, corre

Aviones de combate. Debes **saltar sobre ellos** y no caer en los agujeros del suelo.



Spirou ha sido reducido debido a un invento de
na simple habitación
guetes supone todo un
estro diminuto amigo.

Las **dentaduras** son **inofensivas** siempre que te pongas sobre ellas y lleves su mismo ritmo al caminar. Al igual que los ositos, te permitirán **saltar más alto.**



Este **salto** es uno de los más **complicados**. Utilizando la **panza del osito** debes llegar hasta el **avión**, pero el problema es que este enemigo está **armado con artillería** pesada y no deja de **lanzar bombas**. Presta atención para ver dónde te colocas.

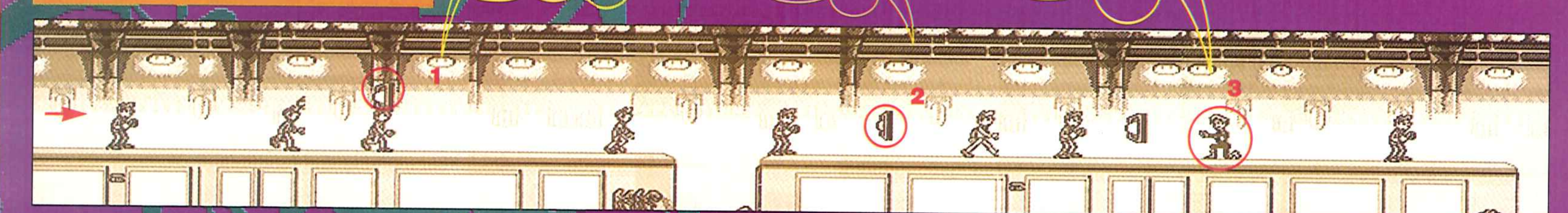
Salto doble. Hay que saltar sobre uno de los aviones y luego al otro. Es una simple cuestión de coordinación.

Fase 3. El tren

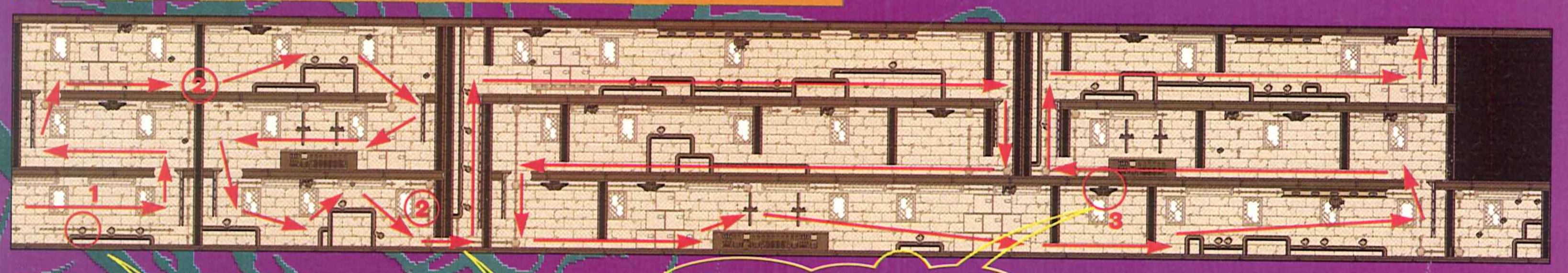
Para evitar estos **carteles**, agáchate rápidamente. Recuerda que si estás mucho tiempo parado, te **arrastrará el scroll**.

Éstos, en cambio, debes pasarlos **saltando**.

Cianura aparece en determinados momentos. **Dispárale** con tu arma para quitarle del medio. Al final del tren el enfrentamiento será algo más duro.



Fase 4. La vieja factoría



Los **vapores** de las máquinas son **nocivos** para Spirou. Mejor que no te den y vivirás más.

Para pasar estas **zonas estrechas** utiliza el movimiento **deslizante** (mientras corres, pulsa Abajo)

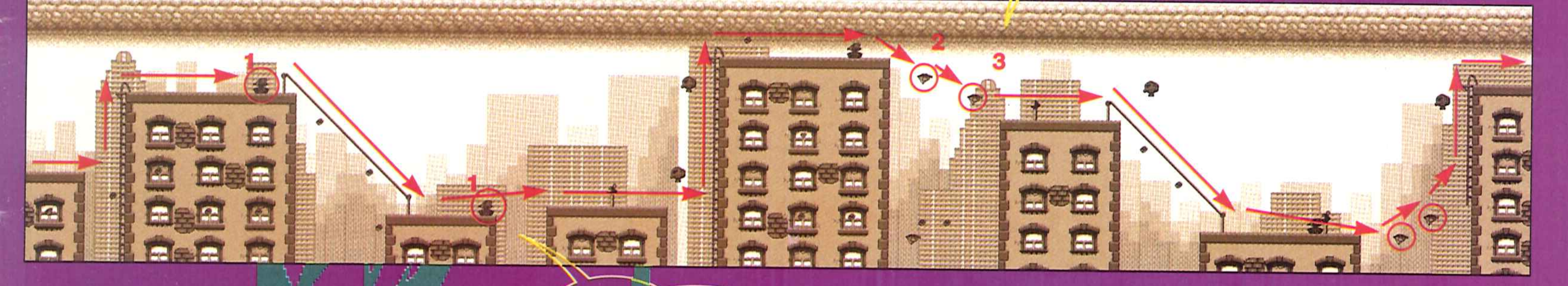
Estas **máquinas de seguridad** siguen el movimiento y **disparan** guiadas por calor. Por fortuna, no están muy perfeccionadas y son **fáciles de esquivar**.

NOTA: Todos los **peligros** son **iguales**. Aunque no estén marcados en el mapa hay que reaccionar de la misma manera ante todos ellos.

Este es el punto más complicado de la fase. Desde la cornisa debes saltar a uno de los **planeadores** calculando el momento exacto en el que hacerlo...

...Una vez en vuelo, debes **lanzarte sobre el siguiente artefacto volador**. Toda una prueba para los jugadores que dicen tener los nervios más templados.

Fase 5. Más rascacielos



Los **robots** vuelven a ser un obstáculo a la hora de saltar. **Dispárales** y pasa de problemas.



Así resucité el planeta Tierra (y 3)

Creo recordar que dejé la historia en los Grandes Lagos. Rodeado de agua por todas partes. Ahora os diré cómo continúa, y cómo se llega al final.

Por David "Ark" García

Capítulo 4 (continuación). Un largo camino por recorrer.


1



2



3

Me lancé por las cataratas y volví a bucear. Luego, llegué a una zona en la que había un pequeño agujero **(1)**. Lancé una piedra y se abrió una vía de agua que inundó zonas anteriores y provocó la aparición de nuevos caminos.

Pronto llegué ante una catarata plagada de corrientes que me arrastraban, por lo que me resultaba imposible llegar al otro lado. Pero descubrí algo vital: si me lanzaba desde lo alto de un salto de agua pegado al borde de la izquierda aparecía sobre una repisa junto a un cofre que contenía un **Ancla Mágica (2)**. La seleccioné y logré atravesar las corrientes sin problemas. Tan sólo me faltaba descubrir una puerta oculta en los bajos de la catarata, seguir el camino y llegar ante un tremendo monstruo llamado **Hitoderón (3)**. Pese a su fiero aspecto, derrotarle no fue muy duro. Bastó con eliminar a las estrellas de mar para salir victorioso de la batalla. Así conseguí el **Amuleto Cuerno** y fui llevado ante **Willy**, el amigo de Perry que se escapó de **Orfania** para construir un avión. En una breve conversación me contó que las piezas metálicas necesarias para el trabajo eran cada vez más escasas, ya que un tal **Sr. Long de Yamei** estaba acaparando todo el metal por alguna extraña razón. No me quedaba más remedio que ayudarle, pero antes me di unos paseos con mi **nuevo barco (4)** y encontré cosas tan importantes como éstas:

- **Carne para el cocinero de Liberitas en Costa Sol.**
- **Un vestido para las chicas de Nirgalo en Loira.**
- **Dinero en Groenlandia.**
- **Más dinero y un diamante comprado a los nómadas en Sahara.**
- **Unos zapatos turbo en Australia (5).**

Con todo esto en mi inventario me dirigí a **Yamei**, que estaba en las tierras del este, en la costa este. Allí me encontré con **Fidia (6)** que yacía enferma en una cama. Por fortuna, el médico de la localidad me dijo cómo curarla: tan sólo necesitaba un preparado a base de raíz de ginseng que vendía un tal Long. Y para allí me fui. El caso es que el nombre me sonaba pero no recordaba de qué. El tal Long me explicó una historia sobre su hermano y sus penurias y me ofreció la raíz a cambio de hacer algo para que su hermano volviese a la normalidad. Acepté, y al instante recordé de que me sonaba ese nombre: era el señor del que me habló Willy, ese que se estaba quedando con todo el metal. Antes de ponerme a investigar este tema


4



5


6



7



8



9



10



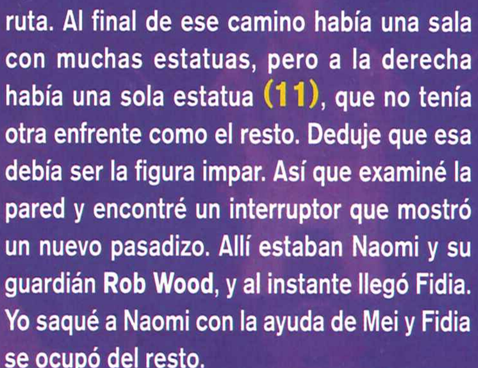
11

llevé el **ginseng al médico** para que hiciese la solución, y de allí fui a la habitación de Fidia. Al poco de tomar la medicina empezó a despertar y acabó por confesar la verdadera historia de Naomi **(7)**.

A grandes rasgos diré que la Naomi a la que protegía Fidia era mi Naomi, la de Krysta. Sus padres habían sido asesinados y Fidia se había convertido en su **ángel de la guarda**. Después de toda esta historia encontré a Perry y juntos fuimos al **Castillo del Dragón**, donde vivía Long. Para pasar utilicé mis zapatos turbo mientras evitaba ser visto por los vigilantes **(8)**.

En un momento de mi investigación descubrí una pared que sonaba rara al golpearla. Usé los zapatos turbo y me estampé contra ella, abriendo un nuevo camino. Entonces creí ver a Naomi, pero resultó ser un espejismo, una trampa que me tendió Mei-Lin para atraparme **(9)**. Gracias a Fidia pude escapar. Pero el peor momento fue cuando todos fuimos atrapados por el Sr. Long. ¿Cómo narices saldríamos de allí? ¡Claro, Perry! El joven líder de Orfania, con monopatín pegado a sus pies, nos sacó de allí en un periquete, y Mei, arrepentida por todas sus fechorías, me dio la solución para buscar a la princesa; recuerdo que me dijo **"busca la pared frente a la estatua impar"**.

En una sala que vi al principio, situada a la izquierda, había seis velas encendidas y seis **jarrones con agua (10)**. Podría ser casualidad, pero debía intentarlo, así que lancé cada bote a una vela y ¡bingo!, apareció una nueva ruta. Al final de ese camino había una sala con muchas estatuas, pero a la derecha había una sola estatua **(11)**, que no tenía otra enfrente como el resto. Deduje que esa debía ser la figura impar. Así que examiné la pared y encontré un interruptor que mostró un nuevo pasadizo. Allí estaban Naomi y su guardián **Rob Wood**, y al instante llegó Fidia. Yo saqué a Naomi con la ayuda de Mei y Fidia se ocupó del resto.



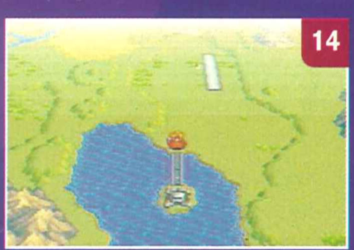
12

13

En un descuido, Naomi se separó de mí y todo el castillo voló por los aires. Pero, ¿y la princesa? Al menos Mei-Lin y Fidia estaban bien, y además teníamos el metal, por lo que fuimos a ver a Willy quien, a los pocos días había construido un avión y una **pista de aterrizaje (12)**.

Había oído rumores de que Naomi podía estar en un palacio cercano a una ciudad llamada **Devota**, que curiosamente tenía una pista de aterrizaje. Bastó con dirigirme hacia el oeste y pronto encontré la zona. Estaba en **Europa Central**. En Devota había un maestro llamado **Berruga** al que todos adoraban **(13)**. Era una especie de biólogo especialista en **ADN**, razas superiores y ese tipo de cosas. Su castillo estaba al sur de Devota **(14)** y lo primero que hice fue ir conectando los **generadores eléctricos** para que funcionara el **ascensor**. El punto clave estaba en la **cuarta planta**, donde tuve que luchar contra el robot-vigía **(15)**, que a la postre resultó el más difícil de eliminar de toda la aventura. Para derrotarlo me fue imprescindible comprar la **Armadura Roja** que vendían en la ciudad de Devota **(16)**. Me costó 6.600$ por lo que tuve que cargarme todo lo que se movía y recoger el dinero que poco a poco iban soltando estos adversarios.

Cuando conseguí la armadura y la seleccioné junto con la **Lanza Crucial**, noté como mi marcador de puntos de energía descendía considerablemente, pero el poder de mis ataques cobraba una fuerza nunca vista antes. Primero le asesté, al vigía, 10 golpes de lanza, luego le esquivé cuatro o cinco veces y el bicho dio con sus tuercas en el suelo. Continué el camino hacia arriba, y al final encontré al Dr. Berruga **(17)**. Tuvimos una conversación y me enseñó sus experimentos con los humanos. Quería que la gente viviese para siempre, y para ello les sumergía en un líquido de su invención. Esa vida eterna estaba reservada sólo para unos pocos, y yo no entraba en sus



14



15



16



17



18











planes. Fue entonces cuando sus robots protectores dieron buena cuenta de mi cuerpecillo **(18)**; y no contentó con eso, lanzó un potente virus sobre la ciudad de Neotokio que fulminó a sus habitantes **(19)**.

Cuando creí que todo había terminado para mí, apareció **Sabio** y entonces me llevé una sorpresa de aúpa. Deduje que Sabio tan sólo me había enviado a la superficie para despertar a Berruga. El anciano estaba de acuerdo con las aberraciones del doctor y yo no podía creerlo: durante todo este tiempo **había estado trabajando para el mal.**

Afortunadamente, todavía quedaban cosas buenas en el mundo y las fuerzas del bien, agradeciéndome lo que había hecho, me dieron otra oportunidad. Aparecí en **Lhasa** y, en cuanto desperté, quise ver a **Lord Kumari** para que me aclarara la situación **(20)**. Mis sospechas se confirmaron: Berruga había empezado a llevar a cabo su maléfica obra. La preocupación cundía en todo el mundo. Pero resulta que en Lhasa había una especie de **acertijo** relacionado con el tema. Decía que la única forma de cambiar el mundo era **encontrar unas piedras lunares** y ponerlas al pie al final del mundo. ¡Menudo enigma !

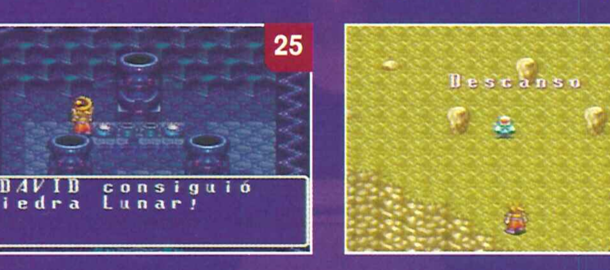
En uno de mis viajes en barco, recuerdo que **paré en el Polo Sur** y allí vi **cinco altares**. Quizá el enigma de Lhasa tenía que ver con esas tierras y por lo tanto necesitaba encontrar cinco Piedras Lunares.

Después de llenarme de provisiones, comencé a buscar las piedras. Primero fui a Sudamérica. Al oeste vi una pequeña tierra llamada **Astárica (21)**. En su interior, unas voces me indicaron que cogiera una copa del altar y bebiera. Así lo hice; me desmayé y al despertar me encontré con dos seres idénticos a Mei-Lin y Perry que decían ser **sacerdotes de Lord Meila (22)**. Otro personaje que circulaba por allí me contó una historia sobre esas copas: decía que aquél que bebiera o moría o se convertía en superhombre. Además me contó que había mandado a dos guerreros a investigar y aún no habían vuelto.

Con todos estos conocimientos empujé la estatua situada al fondo y descubrí un pasadizo. En su interior vi dos estatuas iguales que las anteriores. Las empujé por el pasillo y las coloqué en los huecos del fondo **(23)**, con lo que se abrió otra nueva puerta. Al final de ese largo escenario llegué hasta Fidia, Roy y... Naomi...

Mi joven princesa había bebido de una de esas copas y había logrado transformarse en un ser superior, perdiendo eso sí todo el respeto por la raza humana e incluso olvidando lo que significa el amor **(24)**. Rechazó a Roy y a Fidia y no se dignó a hablar conmigo más que unas breves palabras. Lo siguiente que recuerdo es que me desperté frente al altar de Astárica. No sabía si todo había ocurrido en realidad o si tan sólo había sido un sueño, pero lo verdaderamente importante es que justo a mi lado había un cofre que contenía la **primera Piedra Lunar (25)**.

Para alcanzar la segunda piedra me encaminé a un punto cerca de allí, también en Sudamérica, sólo que en la parte este. Se trataba de una zona de descanso **(26)** en la que había una gaviota que me transportó hasta **Groenlandia**, una tierra eternamente helada. Allí había un montón de simpáticos pingüinos y unos de ellos me cambió una simple **orquídea** comprada en **Liotto** por una Piedra Lunar **(27)**. Un ventajoso cambio.











Acto seguido fui a Neotokio. No había nadie por las calles ya que, si recordáis, el virus de Berruga había acabado con todo. Llegué hasta la oficina de la policía y oí un sonido extraño. En una esquina encontré un receptor por el que se escuchaba una voz femenina pidiendo ayuda. ¡Había un superviviente! Camuflado por un sinfín de ruidos se escuchaba el sonido del agua y como en Neotokio no había ríos, deduje enseguida que eso debía proceder de las alcantarillas.









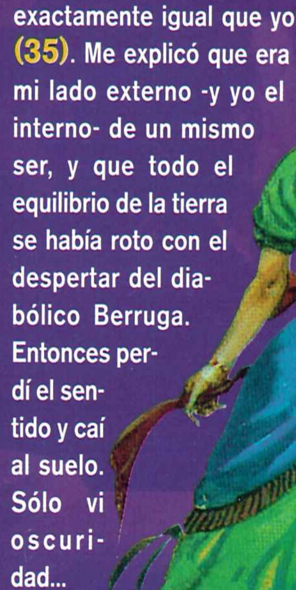
Descendí y abrí una pequeña puerta **(28)**. Atravesé las cloacas y pronto encontré otra puerta, similar a la anterior, pero cerrada con llave. Al final de las sucias y malolientes cloacas llegué a una sala llamada **Control** en la que había un oscuro pasadizo que escondía la llave del desagüe **(29)**. Con ella pude abrir la puerta que decíamos antes, y enseguida vi a la niña que pedía auxilio por el receptor. Razones tenía desde luego: en ese momento estaba siendo perseguida por un fiero león.

Para llegar hasta la joven atravesé varias puertas, un estanque y por fin la vi, y también al león, que luego resultó ser **Liam (30)**, el cachorro al que ayudé a encontrar su valor. La chica, tremendamente agradecida por salvarla la vida, me regaló la piedra que llevaba en su collar y que no era otra más que la **tercera Piedra Lunar**.

El siguiente viaje fue a **Sahara**. Al norte me metí en pleno desierto con un calor agobiante. Me encontré un esqueleto con sorpresa. Yomi advirtió que entre los huesos del difunto explorador brillaba una piedra **(31)**. Era la misma que le regalé a Liam y que ahora había vuelto a mi poder.

Ya quedaba poco. La quinta piedra estaba en **Australia**, concretamente en un lugar llamado **Airsrock (32)**. Este sitio era una especie de observatorio. En su parte más alta había un científico que me reconoció como el salvador de la tierra y me entregó la última Piedra Lunar. Suerte que tiene uno.

Y entonces llegó el momento de la verdad. Me dirigí al **Polo Sur**, dejé mi barco en el embarcadero este **(33)** y enseguida me planté en mitad del desierto. Era justo allí donde en mi viaje anterior había visto los altares. Afortunadamente allí continuaban. Así que me puse a trabajar rápido. Lo primero, colocar una piedra en cada altar **(34)**. Entonces ocurrió algo increíble: apareció alguien exactamente igual que yo **(35)**. Me explicó que era mi lado externo -y yo el interno- de un mismo ser, y que todo el equilibrio de la tierra se había roto con el despertar del diabólico Berruga. Entonces perdí el sentido y caí al suelo. Sólo vi oscuridad...







Capítulo 5 y final. Resurrección del Héroe









Aparecí en **Storkolm**. Naomi estaba a mi lado, pero yo era un bebé (1). Luego entró otra Naomi que era exactamente igual que la anterior, pero tenía algo diferente. Volvía a ser el combate lado interno/externo del hombre. Esta Naomi había sido enviada para asesinarme. Las dos jóvenes se enfrentaron y también apareció el Yomi oscuro (2). Menudo lío que estoy formando, pero seguro que dentro de unos momentos lo entenderá todo el mundo. El caso es que al final recuperé mi forma adulta y lo comprendí todo. Krysta, mi aldea, era el mundo subterráneo y el resto era la superficie. **Cada habitante de Krysta tenía su doble en la superficie** y yo fui enviado para despertar a Berruga, y luego morir. Gracias a los amigos que dejé en la superficie, fui salvado de las garras de la oscuridad. El anciano Sabio era en realidad **Gaia Oscura**, o lo que en la superficie llamaban Demonio, y sin duda este debía ser mi objetivo aunque antes había que acabar con su mano derecha: el malvado **Berruga**. Después de toda la confusión conseguí la **Armadura** y **Lanza Heroicas**.

A la salida de Storkolm apareció un pájaro con un mensaje en su pico (3). Era de Ma-Yo y decía que ella, Fidia, Roy, Mei-Lin, Perry y Lord Kumari se dirigían a la Torre del Laboratorio en Siberia del Este para acabar con el doctor Berruga.

Y allí me fui. Primero camino de **Liberita** donde cogí un avión destino a la pista de Devota. Al lado estaba Siberia y todo el equipo esperándome. Juntos alcanzamos el avión de Berruga antes de que despegara (4).

Fidia me informó de que el avión en el que íbamos tenía **siete ordenadores** (5) que controlaban todo. Para acabar con el doctor había que **neutralizar las máquinas**. Me entregaron siete bombas de tiempo que puse en cada ordenador. Después nos reunimos todos en la cola del aeroplano (6). Cuando Berruga se sintió acorralado se dirigió precisamente hacia allí y cuando pensábamos que todo estaba hecho, Berruga se desmarcó con un nuevo invento: unos zapatos con suspensiones aéreas que le permitirían escapar (7) de no ser por el accidente que sufrió. A veces parece mentira cómo se alía el futuro con los buenos: mientras el malo estaba contándonos como escaparía de allí, una hélice del avión le arrastró y le cortó en mil pedazos (8). En esto el avión estaba a punto de estrellarse. De repente apareció una gaviota. El grupo decidió que yo me salvara y que ellos asumirían su destino (9). Con tristeza me agarré del pájaro y llegué hasta **Airsrock**.

Aún sin recuperarme del mazazo moral me dirigí a **Sudamérica**, a la cueva en la que aparecí al llegar a la superficie (Portal). Allí estaba Colón (10). Le dije que me iba. Me lancé por el agujero y aparecí en el mundo subterráneo, cerca de Krysta. Hablé con Sabio y me llevó hasta la Piedra Gaia (11), el santuario de la oscuridad donde descubrí el verdadero aspecto del anciano. El escenario era el propicio para una lucha sin cuartel. Gaia me lanzaba tres tipos de ataques: la **furia de Gaia, explosiones y Globos de luz**. Me coloqué pegado a los bordes (12) para evitar las explosiones. Otra cosa diferente era la Furia que tenía que esquivar cuidadosamente. Y por último estaban los Globos de Luz. Pegado a los bordes de mi zona de combate los ataqué en el momento justo para que rebotaran hacia Gaia (13). Luego había que esquivar su cabeza, y repetirlo muchas veces. Y después llegó **Ragnara**, con quien tuve que tener paciencia y aprovechar las oportunidades para atacar.

Pero vencí. Acabé con la oscuridad y llegó el final de Krysta. A pesar de todo, un lágrima se derramó por mis mejillas. ¿Qué fue de mis amigos?





7
Así que eres tú el que acaba acorralado.



9
Roy: Oye DAVID. Súbete a la gaviota.











en clave NINTENDO

MAUI MALLARD
SUPER NINTENDO

Si quieres pasar de fase

Si lo tuyo son las patoaventuras marca Donald (y Disney, claro), pero no consigues que el pato te comprenda y encima los enemigos te desquician, y por si fuera poco te resulta imposible pasar de la primera fase, si te pasa todo eso, no te preocupes que te vamos a ayudar. Aquí va una **lista de códigos** que te va a hacer padre. Con ellos podrás **superar cualquier nivel** sin necesidad de pasar apuros. Otra cos es cómo te desenvuelvas en cada fase, pero bueno, lo fácil ya lo tienes.

NIVEL	CÓDIGO
Nivel 2	QVRBLP
Nivel 3	CNFJTS
Nivel 4	PHMBTT
Nivel 5	NFXDCH
Nivel 6	SXGDLG
Nivel 7	MDVCBQ
Nivel 8	HRTGDV

PILOTWINGS 64
NINTENDO 64

Trucos variados

Nos hemos dado de bruces con unos trucos que molan un montón para el juego de Paradigm. En la otra página veréis que seguimos con las estrategias de la clase P, así que no, no nos hemos olvidado de vosotros.

Veamos, primero truco para **pasarse la tercera misión con el Jumble Hopper** (saltador) casi, casi por la cara. Se trata de pegar un buen salto entre el edificio donde empiezas y el que hay justo enfrente. Allí verás una **pequeña puerta abierta**. Entra y te habrás **colado en las oficinas de Nintendo Japón**. Sólo tienes que alcanzar el otro lado del edificio y serás **transportado como por arte de magia al siguiente nivel**.

Segundo, consejo para **aterrizar perfectamente** y sacar una buena puntuación cuando **te lanzas con el paracaídas**. Trata de colocarte en el centro de la diana y a **seis metros**, sólo a seis metros, del impacto, **abre el paraca**. No te darás ninguna torta y encima te felicitarán porque, si lo haces bien, conseguirás un montón de puntos.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
SUPER NINTENDO

Continuaciones extra y ver los créditos finales

Por si lo tenías olvidado, o alguna fase se te resistió más de la cuenta, o resulta que acabas de comprarte este genial cartucho de Lucas, vamos a darte un par de buenos trucos.

El primero es para conseguir continuaciones extras de una forma rápida y sencilla. A ver, en **la pantalla del título presiona rápidamente los botones A, B, A, Y, A, X**. Con gran alegria recibirás **cuatro continuaciones extra**.

Vamos con el segundo. Si eres un fan de los créditos que aparecen al culminar la mayoria de los juegos, estás de enhorabuena porque esos es precisamente lo que vamos a proponerte. Verlos, sin que tengas que partirte la cara con nadie. Basta con que acudas a la **pantalla de título y presiones A, B, A, B, A, B, A, B**. Sencillo. ¿Y quién sabe si no te llevarás alguna sorpresa?

Pronto, en Nintendo Acción

SE LO CONTAMOS A...

Si necesitas urgentemente un truco, si te atascas en un nivel, si no sabes cómo localizar una estrella de Mario 64, si te mareas en Mohawk, si quieres arrasar en Killer Instinct, llega la sección que va a resolver todos tus problemas. Pronto, aquí, te contaremos cómo...



Escríbenos a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. Indicando en el sobre SE LO CONTAMOS A...

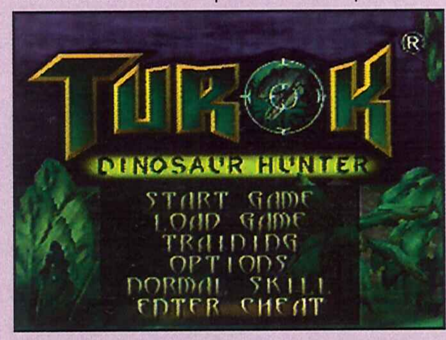




TUROK: DINOSAUR HUNTER NINTENDO 64

El "súper trucazo"

A lo largo de los últimos meses hemos venido publicando un buen número de trucos para este magnífico juego. Todos ellos llenos de letras que activaban una serie de opciones. Era tan pesado introducir tanta letra que hemos buscado y buscado hasta encontrar este súper truco. Incluye todas las **ventajas de los anteriores y además permite elegir el nivel** para empezar a jugar. El truco es: **NTHGTHDGDCRTDTRK**









SUPER MARIO 64 NINTENDO 64

La furia de los pingüinos

Este es uno de esos trucos curiosos que no es que ayuden mucho, pero al menos son divertidos. Para hacerlo sólo tienes que dirigirte al **cuarto mundo (Snow Man's Land) y coger al pingüino pequeño** que, como recordarás, está en la parte más alta de la fase, para llevárselo a su madre. Cuando se lo hayas entregado, espera a que te dé la estrella pero no la cojas. Quítale de nuevo a su pequeña cría y verás como la madre reacciona persiguiéndote furiosa.

Una cosa más. Un lector nos ha soplado que, con las 120 estrellas, **Mario puede caerse desde una altura respetable sin hacerse daño**. Ya lo estamos comprobando, así que no os queda más remedio que esperar hasta el número que viene.





SUPER RETURN OF THE JEDI SUPER NINTENDO

Test de sonido

Va de juegos galácticos la cosa este mes. Para El Retorno del Jedi tenemos un truco muy musical. Mientras estás jugando, mantén **presionados los botones A, B, X, Y** en este orden. Y test de sonido al canto.

Rotaciones

Cuando aparezca el **primer menú de selección, presiona Y cuatro veces**. Oirás a Vader pronunciar las palabras **"Impressive"**. Pulsa START. Ahora, cuando aparezca el logo de Star Wars, **presiona los botones L o R** y verás como el logo empieza a rotar alegremente por la pantalla.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE NINTENDO 64

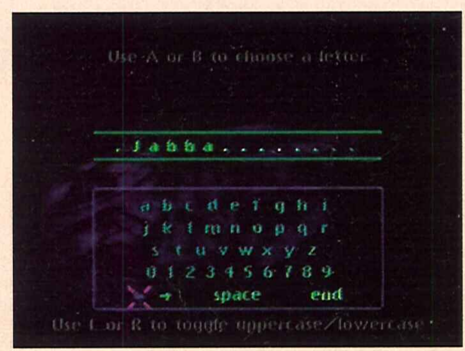
Potenciar las armas

Introduce como tu nombre la palabra "Jabba" y verás todas tus armas potenciadas. Eso significa que con un simple rayo láser, podrás cargarte a unos cuantos soldados imperiales. Ten cuidado y no te olvides de que debes escribir el nombre precedido de un espacio y con mayúscula la primera.

Volar con un Tie Fighter

Después de completar el nivel Medium con todos los Challenge Points, podrás destrozar la estación Skyhook con un X-Wing. Cierto, pero incompleto, porque si mientras eres un X-Wing mantienes pulsado durante **5 segundos C-Abajo**, planearás con un Tie Fighter. Y si repites la operación, sorpresa...



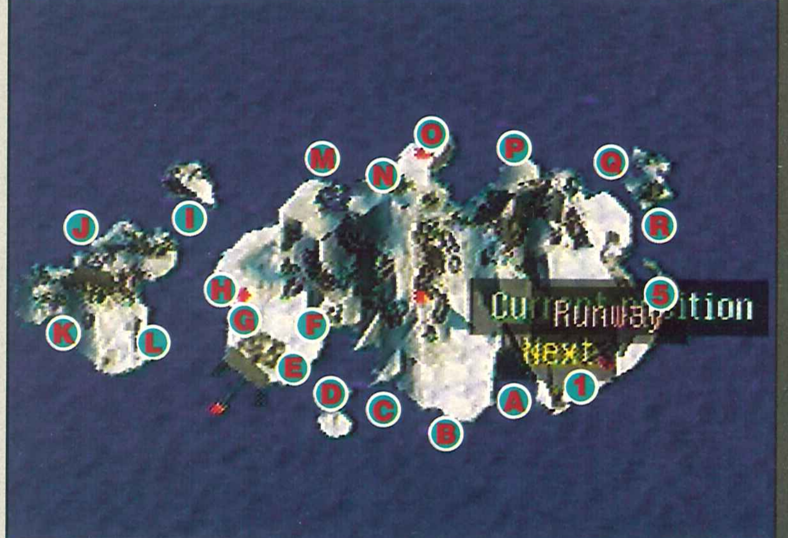






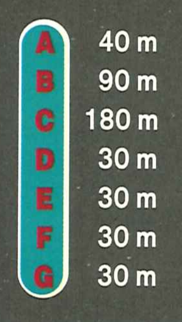
Buenas estrategias para la clase P utilizando el ultraligero (Gyrocopter)

Tercera y última entrega de la serie de pistas para conseguir las alitas doradas en Pilotwings. Terminamos con el ultraligero (gyrocopter), que es el cacharro **más fácil de dominar** y menos arriesgado del juego. Eso sí, échale un ojo de vez en cuando al indicador de la gasolina o tendrás problemas. El gyrocopter se nos va la isla helada en esta clase P. Las **tres misiones** parecen **complicadas**, pero seguro que con estos consejos lo tienes más fácil.



Fase 1: Ice Hornet

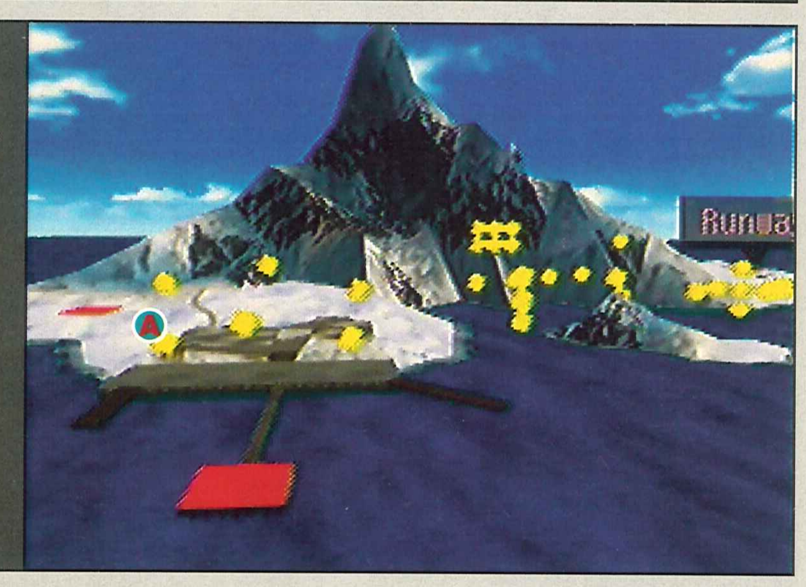
Memoriza las **localizaciones de los 19 anillos** (mira el mapa) de tal manera que sólo tengas que **ajustar la altura** (que también te decimos) para recoger los anillos de la forma más lógica por el camino que indicamos. Esta estrategia, además, te da más tiempo para alinearte con respecto al punto de aterrizaje. Aquí van **alturas y ruta**.



A	40 m	H	35 m	O	70 m
B	90 m	I	50 m	P	125 m
C	180 m	J	30 m	Q	220 m
D	30 m	K	150 m	R	40 m
E	30 m	L	33 m	S	25 m
F	30 m	M	20 m		
G	30 m	N	70 m	1	Aterriza aquí

Fase 2: Baloon Rush

A menos que tengas una puntería increíble, **ahorra tiempo y vuela a través de los globos flotantes** que aparecen en esta fase. Recuerda que tan **sólo puedes lanzar dos misiles** consecutivos. El sistema de armamento se detendrá después para recargar.



A Los puntos amarillos indican las localizaciones de los globos. Vuela a través de ellos o dispáralos con misiles.

Fase 3: Meca Hawk otra vez

Lo primero es lo primero. No puedes disparar contra Meca Hawk cuando esté bajo el agua (bueno, sí puedes, pero no te servirá de nada). Procura seguir la dirección cuando nada y apunta hacia dónde creas que va a sacar la cabeza. Si vuelas cerca será más fácil alcanzar el objetivo. Para acabar con él, debes alcanzarle en **5 ocasiones.**

Current position
Runway
Meca Hawk
A

A El terror reina en todo el territorio de Meca Hawk.



Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocernos ya!

O llama al teléfono... **902·17·18·19**

Y recibirás tu pedido por correo

Provincia	Ciudad	Dirección
ALAVA	Vitoria, Gasteiz	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
	Elche	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
	Benidorm	AV/ DE LOS LIMONES — PROXIMA APERTURA
ALMERIA	Almería	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BARCELONA	Barcelona	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
	Barcelona	C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
	Badalona	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
	Manresa	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 790 22 78
	Sabadell	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS	Burgos	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA Pl. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	Córdoba	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIRONA	Girona	JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
GRAN CANARIA	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
GRANADA	Granada	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	Jaén	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
	Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
MADRID	Madrid	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha)
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
	Madrid	Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar)
	Alcorcón	CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
MALAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
	Fuengirola	AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MALLORCA	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA	Vigo	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 46 34 62
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
	Valencia	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	Valladolid	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
	Las Arenas	CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza	C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71
	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
ARGENTINA	Buenos Aires	SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)
PORTUGAL	Vila Nova Gaia (Porto)	AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40

GAMEBOY





THE EMPIRE STRIKES BACK — OFERTA 3.990




Juego	Precio
DONKEY KONG	P.V.P. - 3990
DONKEY KONG LAND	P.V.P. - 3990
DONKEY KONG LAND 2	P.V.P. - 5990
EARTHWORM JIM	P.V.P. - 3990
FIFA 97	P.V.P. - 6490
GOLF	P.V.P. - 3990
INDIANA JONES	P.V.P. - 3990
KILLER INSTINCT	P.V.P. - 3990
KING OF FIGHTERS'95	P.V.P. - 5890
KIRBYS DREAM LAND	P.V.P. - 3990
KIRBYS DREAM LAND 2	P.V.P. - 5990
MEGAMAN	P.V.P. - 2990
MONSTER MAX	P.V.P. - 3990
OPERATION C (USA)	P.V.P. - 3990
PINOCCHIO	P.V.P. - 5990
PREHISTORIK MAN	P.V.P. - 5890
SOCCER	P.V.P. - 5990
SPY VS SPY	P.V.P. - 5990
STAR WARS	P.V.P. - 3990
STREET FIGHTER 2	P.V.P. - 4990
STREET RACER	P.V.P. - 4990
SUPER MARIO LAND	P.V.P. - 3990
SUPER MARIOLAND 2	P.V.P. - 3990
SUPER MARIOLAND 3	P.V.P. - 3990
TARZAN (USA)	P.V.P. - 3990
TETRIS ATTACK	P.V.P. - 5990
TINTIN EN EL TIBET	P.V.P. - 5990
TINY TOON 2 (USA)	P.V.P. - 3990
TITUS THE FOX	P.V.P. - 3990
TOSHINDEN	P.V.P. - 5890
TOY STORY	P.V.P. - 4990
WAVE RACE	P.V.P. - 5990

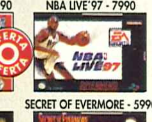
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM




SUPER NINTENDO MARIO PACK 16.990

Accesorio	Precio
CABLE EUROCONECTOR	P.V.P.- 2990
CONTROL PAD INFRARED	P.V.P.- 1990
MANDO DE CONTROL	P.V.P.- 2990
SN SPRINT PAD	P.V.P.- 2490
















AERO THE ACROBAT - 4990	ARDY LIGHTFOOT - 9990	ASTERIX & OBELIX - 10990	COOL WORLD - 4990	DONALD M. MALLARD-9990	DONKEY K. COUNTRY-5990	DONKEY K. COUNTRY 3-9990
D. BALL Z HYPER DIM - 12890	EARTHWORM JIM 2 - 4990	F-ZERO - 4990	FIFA 97 - 7990	G. FOREMAN- 5490	GHOUL PATROL - 5490	GODS - 5490
ILLUSION OF TIME-5990	INCANTATION - 8990	INT S. SOCC. DELUXE -10990	JUNGLE STRIKE - 5990	KILLER INSTINCT - 6990 CD AUDIO GRATIS	KIRBY'S FUN PACK - 9990	LOS PITUFOS 2 - 10990
MARVEL SUPERHEROES- 9990	NBA GIVE'N GO - 6990	NBA LIVE'97 - 7990	PINOCCHIO - 9990	POP'N TWINBEE - 4990	POWER PIGGS - 9990	P. RANGER ZEO: BATTLE - 10490
PRINCE OF PERSIA 2 - 10990	REALM - 9990	SECRET OF EVERMORE - 5990	SPACE ACE - 4990	SPIROU - 11990	ST. FIGHTER ALPHA II - 12990	SUPER JAMES POND-5490
SUPER MARIO KART - 4990	SUPER MARIO WORLD-5990	SUPER MARIO WORLD 2-9990	SUPER SOCCER - 4990	SUPER STAR WARS - 6990	SUPER ST. FIGHTER 2-5990	SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SUPER TENNIS - 4990	SYVALION - 5490	T2 JUDGEMENT DAY -4990	T2 THE ARCADE GAME -4990	TERRANIGMA - 9990	TETRIS & DR. MARIO - 4990	TETRIS ATTACK - 6990
THE LEGEND OF ZELDA - 4990	TINTIN EN EL TIBET - 10990	TOY STORY - 9990	ULT. MORTAL KOMBAT 3 - 4990	WARPSPEED - 4990	WING COMMANDER 2 - 4990	WORLD LEAGUE BASKET -4990

NINTENDO 64





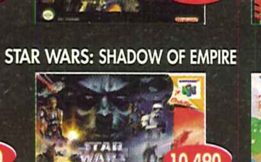








Accesorio	Precio
MEMORY CARD PLUS	4.990
CONTROLLER PACK (MEMORY PAK)	4.990
MEMORY CARD COLOR (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.)	3.990
CONTROLLER	4.990
CABLE RF	2.990
MANDOS DE COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)	5.990
MEGA MEMORY CARTRIDGE	6.990
PER4MER RACING WHEEL+ PEDALES	12.990
CABLE EXTENSION 64	1.990



Juego	Precio
FIFA 64	10.490
KILLER INSTINCT GOLD	9.490
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64	13.490
PILOTWINGS 64	8.990
STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE	10.490
SUPER MARIO 64	8.990
SUPER MARIO KART 64	9.490
TUROK	14.490
WAVE RACE 64	9.490